KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ PASAULIO LYDERIS



NR. '05 (12)
KAINA 8.99 LT
PRENUMERUOK TIK UŽ 6.99 LT



30 KARŠČIAUSIŲ NAUJIENŲ

- STALKER
- BATTLEFIELD 2
- KOTOR II: THE SITH LORDS
- DRIV3R
- TONY HAWK'S UNDERGROUND 2
- DUNGEON SIEGE II
- SPIDER MAN 2
- NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2
- SILENT HILL 4
- SHELLSHOCK NAM

UP United Publishing | Computer Group


ISSN 1648-6854
2004'05

inpoc PRISTATO LINKSMUS SKAMBUČIUS

SMS FLIRTAS — Flirtuok!

Dalyvauk SMS Flirto žaidime ir susirask daug draugų, galbūt net savo antrąją pusę.

Jau 10 000 vartotojų!

1. Rašyk žinutę: PL FLIRTAS Pvz.: PL FLIRTAS
2. Siųsk numeriu: **1351**
3. Sek tolimesnius nurodymus.

Paslauga gali naudotis visi OMNITEL, BITĖS GSM ir TELE2 abonentai! Kaina 1 Lt

ACTEKŲ HOROSKOPAS — Sužinok

Senovės žynių išmintis! Ar užteks drąsos atverti ateities skraistę?

1. Rašyk žinutę: PL ACTEKAI savo gimimo dieną, mėnesį ir metus Pvz.: PL ACTEKAI 23.12.1985
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

100% MEILĖS TESTAS — Ar myli?

Įsitikinkite, ar jūs tinkate vienas kitam

1. Rašyk žinutę: PL LOVE tavo vardas ir draugo vardas Pvz.: PL LOVE Adomas Ugne
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

LIKIMO SKAIČIUS — Įsitikink!

Tavo likimas užkoduotas Tavo varde...Sužinok jį!

1. Rašyk žinutę: PL LIKIMAS tavo vardas pavardė Pvz.: PL LIKIMAS Lina Petrauskaite
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

ORAKULAS — Rask atsakymą

Nebemadinga burtis iš KAVOS TIRŠČIŲ ar eiti pas Būrėją, SMS Orakulas ateis TAU į pagalbą kiekvieną minutę!

1. Rašyk žinutę: PL ORAKULAI tavo klausimas Pvz.: PL ORAKULAI ar Jonas man tinka
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

SEX kalkuliatorius — Karštas!

Norėčiau su Marijonu arba Robiu, o gal man labiausiai patiktų su... Kaimynu...Sužinok, su kokiu partneriu būtų geriausia tau....

1. Rašyk žinutę: PL SEX tavo vardas ir draugo vardas Pvz.: PL SEX Laimis Jurga
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

SMS KAPEIKA — TAIP ar NE

SMS kapeika padės tau apsispręsti.

1. Rašyk žinutę: PL AR tavo klausimas Pvz.: PL AR man eiti į kina
2. Siųsk numeriu: **1351**

Kaina 1 Lt

WAP

Įsitikinkite, kad jūsų telefone nustatyti WAP parametrai! Norėdami užsisakyti GPRS arba WAP paslaugą paskambinkite: 1566 - OMNITEL arba 1501 - BITĖ GSM.

Atsisiųskite WAP parametrus iš savo operatoriaus! Ši žinutė automatiškai padės sukonfigūruoti nustatymus Nokia ir Sony-Ericsson telefonams. WAP ir GPRS veikia tik Omnitel ir Bitės tinkluose.

1. Siųsk žinutę GSMWAP arba GPRSWAP numeriu **1352**
2. Išsaugokite atsiųstus parametrus.

Kaina 2 Lt

Tekstinės paslaugos tinka visiems telefonų modeliams.

Pagalbos telefonas (85) 274 20 02.

LINKSMIEJI SKAMBUČIAI — NAUJI! SUPER! JUOKINGI!

Paslauga tinka visiems mobiliojo ir fiksuoto tinklo telefonų vartotojams.

1.	Iš zoologijos sodo. Esate panašus į beždžionę. Ar sutiktumėte pavaduoti susirgusią Gorilą?	PRIEŠUI!	1010
2.	Esame iš kelių policijos. Mūsų fotoradarai Jus užfiksavo. Turite prisipažinti kokiu greičiu lėkėte...		1011
3.	Grasinantis, gąsdinantis šiaulių "Gezo" (vaikino) skambutis. "Greičiau nešk babkes..."	REKOMENDUOJAME!	1019
4.	Jūsų kieme statysime krematoriumą, dėl to Jums teks skubiai išsikraustyti.		1018
5.	Iš rajono poliklinikos, informuojame, kad Jūsų, žmonai įkando pasiutęs šuo, todėl ji gali elgtis keistai...	VYRUI!	1014
6.	Skambutis šauktiniui dėl privalomosios karinės prievolės skubaus atlikimo.	ŠAUKTINIUI!	1015
7.	Mes žinome, kad Jūs vartojate kvaišalus, skubiai kviečiame atvykti į artimiausią policijos nuovadą...		1017
8.	Skambutis iš prezidentūros. Su jumis norėtų kalbėtis pats prezidentas...	AKTUALUS!	1007
9.	Iš kino studijos... Mes Jus ilgai stebėjome... Jūs idealiai tinkate filmuotis...		1002
10.	Slapto gerbėjo skambutis	GERAS!	1000
11.	Slaptos gerbėjos skambutis.	GERAS!	1006

Išdurk draugą!

1. Atsisiųsk juokingą balso pranešimą sau, rašyk žinutę: PL (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą. pvz.: PL BP 1010 Nusiųsk juokingą balso pranešimą (BP) draugui, rašyk žinutę: PL (tarpas) BP (tarpas) norimo pranešimo kodą (tarpas) draugo telefono numerį pvz: PL BP 1010 3706XXXXXXX
2. Siųsk numeriu: **1350**

Kaina 5 Lt

Jei telefonas išjungtas, ar užimtas, balso pranešimas bus pakartotas du kartus. Balso žinutės užsakovas atsako už visas galimas pasekmes susijusias su šia paslauga.

ATVIRUKAI — Šauniausi atvirukai!

Nokia: Visiems naujiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610. Motorola: C550

NAUJI: PL P CLEAN, PL P FYOU2, PL P ATEIK3, PL P MKATINAS, PL P EYEEYE, PL P FAVOURITE, PL P PRESENT, PL P ROCKON, PL P ATEIK2, PL P GRAFITTI, PL P SALIN, PL P SMSVIRUS, PL P CATHELLO, PL P LETTER2, PL P LUVGRL, PL P MOBLOVE, PL P VIENISIUS, PL P GORILA, PL P TAVESAL, PL P MYDOG

POPULIARIAUSI: PL P GOODKISS, PL P PASIILGAU2, PL P ILHORSES, PL P FISHLUV, PL P WISX, PL P PASIMOKOM, PL P RALLY2, PL P RACE, PL P BIJOK, PL P GAL2, PL P LABAIMYLIU, PL P PYRAGELIS, PL P LOVEMAG, PL P TRENKTAS, PL P FULLGAS, PL P ERELIS, PL P SALDZIU, PL P DZIGIDZIGI, PL P SEX, PL P AHGOOD

Tik pateikus asmens dokumentą

1. Rašyk žinutę: PL P TUSAS Nusiųsk draugui: PL P TUSAS 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

TAVO ATVIRUKAI — Nustebink draugą!

Nokia: Visiems naujiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610.

PL P CUTIE4, PL P FAVCAT1, PL P FLOWERS2, PL P HEART2, PL P YANG, PL P SPERM, PL P SUN3, PL P CUITE26, PL P CUTIE12, PL P CUTIE1, PL P CUTIE13, PL P CUTIE10, PL P HEART8, PL P HEART4, PL P CUITE25, PL P CUTIE19, PL P CUTIE18, PL P CUTIE17, PL P CUTIE9, PL P TRIBAL2, PL P RING1

1. Rašyk žinutę: PL P CUTIE22 Andrius Inga Nusiųsk draugui: PL P CUTIE22 Andrius Inga 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Simbolių skaičius ribotas

Kaina 2 Lt

LOGOTIPAI — Surask geriausią!

Nokia: Visiems naujiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610.

PL L COOLCAT, PL L CHIKEN, PL L EYESL, PL L GANGSTA2, PL L AXINE, PL L BAT, PL L KIETA, PL L KIETAS, PL L CATPLAY, PL L GYVA, PL L MATRIX, PL L DULAIMINGI, PL L NEVOGTI, PL L SUNISM, PL L CATS, PL L NOKIA, PL L KNIFEHE, PL L LOVEFLY, PL L TIGROAKYS, PL L PIKTAMUSE, PL L LOVEDOG, PL L DRIEZIUKAS, PL L GYVATUKE, PL L RAGANA

1. Rašyk žinutę: PL L AIR Nusiųsk draugui: PL L AIR 370699XXXXX
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

TAVO LOGOTIPAI — Sukurk pats!

Nokia: Visiems naujiems modeliams. Sony-Ericsson: T100, T300, T310, T610.

Simbolių skaičius ribotas

F1 Linda, F2 Linda, F3 Linda, F4 Linda, F5 Linda, F6 Linda

% = , " = , & = , + = , ! = , * = , # = , @ = , £ = , $ =

AS TAVE

1. Rašyk žinutę: PL (tarpas) V (tarpas) Išsirink šriftą nuo F1 iki F8 (tarpas) parašyk norimą žodį su simbolį atitinkančiu ženklu. Pvz: PL V F5 AS!TAVE
2. Siųsk numeriu: **1352**

Kaina 2 Lt

REDAKCIJOS ŽODIS

Sveiki,

džiaugiamės galėdami pasveikinti Jus jau išdaug erdvesnio PC Klubo! Po ilgai trukusių diskusijų, matavimų ir karpymų priėjome būtent prie tokio žurnalo, kurį laikote rankose. Daug didesnė erdvė mums suteikia daugiau galimybių reikštis, naudoti gražesnius ir didesnius paveiksliukus, pasidalinti įvairesne informacija apie žaidimą.

Pati žurnalo struktūra išliko beveik nepakitusi. Tiesa, šiame numeryje nėra News Club skilties, mat visos žaidimų naujienos vienaip ar kitaip susijusios su E3 paroda, kuriai šiame numeryje ir skiriamas didžiausias dėmesys, tačiau kitame numeryje išsamios žaidimų naujienos sugrįš. Yra ir naujų skyrelių. Dėkojame už atsiųstus ankstesnio numerio kuponus ir daugelio skaitytojų sutikimu pradedame nuolatinį skyrelį apie kibersportą. Čia karščiausios naujienos ir reportažai iš virtualių kautynių Lietuvoje ir pasaulyje.

Versdami žurnalą pastebėsite, kad pakito ir mūsų temų klubų viršeliai. Dabar jie labiau „integruoti" į pačias temas – nusprendėme tokiu būdu šiek tiek sutaupyti vietos (kelių žurnalo puslapių kol kas teko atsisakyti).

Yra dar keletas naujovių. Nuo šiol prie kiekvieno žaidimo recenzijos spausdinsime informaciją, kokioms sistemoms šis žaidimas skirtas. Kadangi dauguma žaidimų pastaruoju metu leidžiami ne vien tik PC, manome, kad pravartu bus žinoti, kokiose dar platformose šį žaidimą galima išvysti. Taip pat prie kiekvienos recenzijos nuo šiol dėsime Europos žaidimų asociacijos PEGI reitingus, iš kurių galima spręsti, kokio amžiaus žaidėjams žaidimas rekomenduojamas ir kokie ne kiekvienam žaidėjui priimtini elementai naudojami jo turinyje.

Na, ir apie konkursus. Džiugu, kad sulaukėme išties daug kuponų ir sveikiname praėjusio numerio kuponų konkurso nugalėtoją (informaciją rasite paskutiniame puslapyje). Šį konkursą tęsiame toliau ir laukiame naujų kuponų. Be to, siūlome dar vieną smagų konkursą-žaidimą, kuriame teks pamedžioti peles ;). Sėkmės!

Ričardas Jaščemskas

PEGI REITINGAI

Nuo šiol PC Klube prie kiekvieno žaidimo recenzijos dėsime PEGI reitingus. PEGI (Pan European Games Information) yra Europos šalių asociacija, nustatanti žaidimų amžiaus ir turinio reitingus žaidimams. PEGI reitingai sudaryti iš dviejų dalių. Pirmasis yra amžiaus reitingas (jis dedamas ant žaidimo dėžutės priekio), kuris nurodo, nuo kokio amžiaus žaidėjams rekomenduotinas žaidimas. Yra įvairios amžiaus grupės: 3+, 7+, 12+, 16+, 18+.

Antrasis yra turinio reitingas, identifikuojamas specialiais simboliais, kurie dedami ant žaidimo galinio dėžutės viršelio. Reitingai ir jų reikšmės tokios:

- *Žiaurumas – žaidime yra vaizduojamas žiaurumas*
- *Necenzūrinė kalba – žaidime vartojami necenzūriniai žodžiai*
- *Baimė – žaidimas gali įbauginti vaikus*
- *Seksas – žaidime vaizduojamas nuogumas ir / arba seksualinis elgesys arba seksualinės užuominos.*
- *Narkotikai – žaidime yra vaizduojami arba minimi narkotikai*
- *Diskriminacija — žaidime yra užuominų arba medžiagos, galinčios paskatinti diskriminaciją.*

CD TURINYS

!Dėmesio!
Tvarkyklių rinkiniai skirti tik patyrusiems vartotojams, už galimus nelaimingus atsitikimus atsakote patys



!Dėmesio!
Daugelis piratinių žaidimų įdiegus pataisas nebeveiks

ŽAIDIMAI
GTR press handling
Skools Out
Syberia II
Kiil Switch
Hitman: Contracts

SHAREWARE
Coolapse 2
Dig mcDug
Ice Age
Foxy Jumper

VIDEO
Driver 3
Hitman: Contracts
Lord Of The Rings
Xpand Rally





Redakcijos nuomonė nebūtinai sutampa su tekstų autorių nuomone.

Vyr. redaktorius Artūras Rumiancevas
Redaktorius Ričardas Jaščemskas
Naujienų redaktorius Aleksandras Maslovas
Stilistė Giedrė Brazaitytė
Dizaineris-maketuotojas Gediminas Lukavičius

Redakcija: Martynas Latušinskas, Adomas Pūras, Vidas Gavelis, Irutė Pupelytė, Gedas Ivanauskas, Edvinas Rekašius, Vytas Lukaševičius, Aivaras Isajevas, Dangiras Jakimavičius, Žydrūnas Kliševičius, Edmundas Valaitis, Kristina Dembinskaitė, Aurelija Pociūtė, Jurgita Martikaitienė, Erikas Ovčarenko, Rūta bajorienė.

Žurnalą leidžia UAB „InDiza".
ISSN 1648-6854
Spausdino AB spaustuvė „Spindulys" (Gedimino g. 10, 44318 Kaunas).
Užs. Nr. 4.400
Redakcijos tel.: (37) 763 203,
faks.: (37) 764 995.

INBOX

SKAITYTOJO LAIŠKAS

Sveikas „PC Klube",
Tai jau antras mano laiškas, kurį aš jums rašau. Jį paskatino rašyti keli dalykai: norėčiau pasidalinti keletu kilusių minčių bei paklausti daugeliui mano pažįstamų ir man iškilusių klausimų.
Pirma mintis kilo vartant jūsų žurnalą. Kadangi jis pasirodė palyginus neseniai, jis nespėjo aprašyti daugelio puikių žaidimų, kurie dar nėra tokie seni, kad patektų į „Klasikos" skyrelį. Taigi pagalvojau, kad jūs galėtumėte savo žurnale atidaryti skyrelį, kuris galėtų vadintis kad ir „Seni, bet neatgyvenę" (pavadinimas linksta link klasikos, bet ne jame esmė :)). Čia galėtų būti aprašomi žaidimai, tokie kaip „No One Lives Forever", „Serious Sam", „Splinter Cell". Kadangi žurnalas dar nėra „storas", tad kiekviename numeryje būtų aprašoma po vieną žaidimą. Taigi manau, kad tokio skyrelio atidarymas būtų puikus įvykis, kadangi norisi žaist ne vien naujausius žaidimus (kurių dauguma šių žaidimų klonai).

Rezidentas: Na, tu, be abejo, teisus, kad ne tokiems seniems, bet geriems žaidimams reiktų daugiau dėmesio, tačiau žaidimai į mūsų Klasikos skyrelį patenka ne dėl jų amžiaus, o dėl kokybės. To pavyzdys — šio numerio Klasikos skyrelio žvaigždė „Deus Ex", išėjęs vos anksčiau, nei tavo minėtieji žaidimai. Dėl dar vieno skyrelio tokiems žaidimams — žiūrėsime, tačiau Klasikos tikrai neapleisime, stengsimės čia rašyti apie įvairaus „amžiaus" žaidimus, o galbūt jį ir praplėsti.

Dabar apie konkursus. Išties džiugu, kad jie įvairesni (ne vien parašyti žaidimo pavadinimą pagal „screenshot'ą"), bet galėtų atsirasti ir kryžiažodžių (kartais norisi pramankštinti smegenis).

Rezidentas: kaip tik šiuo metu deriname galimybes dėl kryžiažodžių ir kitokių galvosūkių, susijusių su žaidimais. Artimiausiu metu mesime jums tokio tipo iššūkį, pradėkite skaityti žaidimų enciklopedijas ;)

Na, ir dar viena mintis — „žaidimų skalė", kurią naudoja keli žurnalai. Prieš išeinant žaidimui būtų įdomu pamatyti, ar jis pateisino viltis, ar ne. Dabar norėčiau pakalbėti tikriausiai apie daugeliui žaidėjų rūpimą klausimą: kai bankrutavo „Black Isle Studios", nutrūko ir „Fallout 3" kūrimas, tačiau ar negalėtų kompanija žaidimo kūrimo teises parduoti kitai firmai, kad ir „Troika Games" (kurios branduolį sudaro žmonės, palikę BIS)?

Rezidentas: Na, reikalas kiek sudėtingesnis, nei atrodo i pirmo žvilgsnio. Teisės į žaidimo tęsinius priklauso leidėjams, ir kūrėjai negali disponuoti jais, kaip savo turtu. iuo atveju viskas yra „Interplay" rankose, kurios taip pat praktikai nusviro ir galimo „Fallout" tęsinio bei kitų žaidimų ateitis šiuo metu visiškai nenuspėjama (žr. Verslo naujienas).

Na, o dabar eilė „geimingui" :). Manau daugelis sutiks, kad Lietuvoje „geimingo" klestėjimui yra suteikta mažai sąlygų. Viena didžiausių problemų — tikrąja ta žodžio prasme „kosminės" žaidimų kainos (išskyrus senienas). Kaip daugelis supranta, tai viena didžiausių problemų, nes ne kiekvienas gali sau leisti pirkti žaidimą už 100-150 Lt. Moksleiviai dažniausiai tokių pinigų neturi... Daugelis to nepripažįsta, tačiau visi perka „piratinius" žaidimus. Man keista — už tokią pačią sumą, kurią sumoki už vieną originalų CD, gauni 8 piratinius. Nors dabar situacija po truputį keičiasi, žaidimai po truputį pinga. Taigi manau, kad greitai sniegas užpustys kelius iki piratų „taško" ir, kad mūsų kolekcijose atsiras daugiau originalių CD (dabartinėje mano CD kolekcijoje iš 112 žaidimų 14 originalūs). Taigi manau, kad mes PRIVALOME už mums suteiktą kūrėjų džiaugsmą atsidėkoti bent jau originalaus CD įsigijimu, taip pasakydami „Iki" piratams. Tegu tai įvyksta kuo greičiau.

Rezidentas: Džiugu skaityti tokias mintis, linkime kad tavo originalių CD kolekcija kuo greičiau pildytųsi! Apie šią kainų ir „piratavimo" problem diskutuojame jau seniausiai, tai yra tarsi „vitos ir kiauinio" tipo klausimas,— viskas yra iek tiek uždarame rate. Ypač kalbant apie naujausius, vadinamus „AAA" žaidimus. Pas mus jie negali ir negalės atpigti, jie turi prilygti kainoms kitose Europos valstybėse. Stipriai atpigus originaliems žaidimams Lietuvoje, gali prasidėti vadinamasis reeksportas atgal į Europos šalis už mažą kainą, ir žaidimų tiesiog pas mus neliktų. Kita vertus, už visai prieinamą kainą galima rasti ne tokių karštų, tačiau pakankamai naujų ir kokybiškų žaidimų (pats rašei, kad geriausi žaidimai išleisti prie metus ar daugiau). Na, o piratai... Jų dienos vienaip ar kitaip suskaičiuotos, kovoti su jais sunku, tačiau ilgainiui nebeliks paklausos tokiai produkcijai ir jie paprasčiausiai išnyks.

P.S. A stengiuosi nebepirkti „piratinių" CD, tad manau, jau nebesu vienas iš „geimingo" griovėjų ir mane galite įrašyti į dabartinių jo kėlėjų sąrašus. Ir dar... Dažnai piratiniai CD būna „ikarpyti" (be animacinių intarpų ir muzikos), tad aš labai nusivyliau, gavęs ilgai laukto „Star Wars: KOTOR" versiją be pusės garsų. Teko pirkti originalą, kuo aš didžiuojuosi ir linkiu, kad ir jūs tai padarytumėte.

Pagarbiai, Colleris

SKAITYTOJO RECENZIJA

Industry Giant II



ŽAIDIMO DOSJE	
KŪRĖJAS:	„JoWood“
LEIDĖJAS:	„JoWood“
DATA:	2002-06-14
ŽANRAS:	ekonominė strategija

HORNIS

TIKRIAUSIAI dažnas iš mūsų su pavydu žvelgiame į turtingiausius pasaulio žmones. Pavydime jiems pinigų, šlovės, turtingo gyvenimo... Tačiau ar nors vienas susimąstė, kiek reikia sunkiai ir be atvangos dirbti, kad pasiektum tokį rezultatą? Jei ne, tai siūlau išbandyti kompanijos „JoWood“ sukurtą ekonominės strategijos žanro žaidimą „Industry Giant 2“.

KAI TVIRTAI APSISPRENDI

Šio žaidimo veiksmas prasideda Amerikoje, dvidešimtojo amžiaus pradžioje ir baigiasi 1980 metais. Pasirenkate žemėlapį ir pirmyn. Kišenėje apvali suma, prieš akis kalnai naudingųjų iškasenų, bei vis besiplečiantys miestai. Kadangi žaidime yra apie 150 įvairiausių gaminių, kuriuos galėsite gaminti bei parduoti, manau, kad pradėti verslą nebus sunku. Sunku tada, kai sustiprėja oponentai, tačiau apie tai kiek vėliau. Kadangi visa ko pagrindas yra kasyklų bei fermų resursai, tad kol jie kaupiasi, pažvelkime į sąrašą gaminių, kuriuos galime gaminti turėdami tuos išteklius. Maloniai nustebino ilgi produktų aprašymai, jų atsiradimo faktai. Čia rasite visą pramonės istoriją. Na, o pagaminus pirmus gaminius reikia juos išvežioti į parduotuves. Tam, aš manau, tikrai padės apie 50 įvairiausių transporto priemonių. Be to, mėgstantys realumą tikrai ras kuo pasidžiaugti. Visos prekės bei transporto priemonės pasirodo tokia seka, kaip ir buvo realiai (beje, šią „paslaugą“ galima išjungti). Tačiau tai kartais nervina, nes, kai atrodo, kad jau sutvarkei visą tiekimo sistemą, į apyvartą išeina nauja, geresnių sunkvežimių partija.



GYVENIMAS YRA ŽIAURUS

Na, o dabar pakalbėsime apie oponentus (aišku, galima žaisti ir be jų, bet toks žaidimas greitai išsikvepia). Gaila, kad galima žaisti daugiausia tik su trimis oponentais vienu metu. Tačiau galima pasirinkti jų sunkumo lygį (stipriausio oponento aš taip ir nenugalėjau). Jei pasirinksite lengvesnius oponentus, jie gamins pasirinktas prekes ir jūsų verslui netrukdys. Tačiau jei pasirinksite sun-

kesnius konkurentus, jie iškart griebs tą verslo rūšį, kurią pasirinksite jūs. Ir patikėkite, jums tikrai reikės labai pasistengti, kad jie neišstumtų jūsų prekių iš rinkos. Pavyzdžiui, savo prekes jie gamins pigiau nei jūs arba nuleis kainas. Tai tiesa, žaidime IG2 jūs galėsite reguliuoti ne tik gamybos dydį ar jos spartą, tačiau ir parduodamos prekės kainą. Na, o kai sutvarkęs savo industriją nutariate ramiai atsipūsti savo prabangioje (kruvinu prakaitu uždirbtoje) viloje, dažnai (lyg tyčia) ekrane pasirodo pranešimas, jog kasyklose baigėsi metalo rūdos ištekliai. Ir su neviltimi stebi, kaip tavo mašinų korporacijos pelnas ritasi žemyn, „į minusą". Ir tada, kai stovi ties bankroto riba, o žiaurūs tavo oponentai jau laiko savo kumščiuose visa automašinų verslą, staiga prisimeni mažas maisto krautuvėles, su kuriomis pradėjai žaidimą, o vėliau nepelnytai užmiršai. Ir štai tavo balansas vėl atgauna pusiausvyrą, pelnas kyla, o tu vėl gali bandyti susigrąžinti šlovę ir pinigus. O šlovė šiame žaidime užima tikrai ne paskutinę vietą. Pavyzdžiui, už įmonės plėtimą, už aukojimą miestui bei už didesnio pelno pasiekimą, kasmet gausite „prabangos" taškų. Už juos galėsite nusipirkti didesnę užmiesčio vilą. Tačiau už fabrikus šalia miesto, už netvarkingą jūsų transportą šie taškai bus minusuojami. Tad norint pasistatyti svajonių vilą, jums reikės daug ir sunkiai dirbti. Tačiau už sunkų darbą bus atlyginta.









KAI MANAI, JOG PRASIDĖJO KARAS

Žaidimo grafika nėra labai įspūdinga, tačiau labai detali. Žaidime pilna visokių akiai malonių smulkmenų: danguje skraido ne tik paukščiai, bet ir lėktuvai, jūroje, be laivų, galima pamatyti ir banginį, o jei įdėmiai pasidairysite po miškus, tai gal pavyks pamatyti šuoliuojančią kengūrą. Pastatai sukuria realumo ir tikrumo jausmą. Na, o tarp jų važinėjančios mažos mašinytės tikrai tą jausmą sustiprina. Kiek laiko praleidau nieko nedarydamas, o vien stebėdamas šį nedidelį eismo stebuklą! O kad kūrėjai tikrai daug dėmesio skyrė detalėms, įrodo ir vienas mano išgyvenimas. Įsivaizduokite, aš ramiai sau tvarkiau reikalus vienoje iš savo fermų, kai pamačiau pro šalį, miesto link nuvažiuojantį tanką. Po to dar vieną ir dar vieną. Patikėkit, aš jau tikrai pagalvojau, jog prasidėjo karas. Ir greitai nuleidęs kainą išpardaviau visas prekes, tikėdamasis, kad karo metu bent pinigus pavyks išsaugoti. Tačiau jie tik pasisukinėjo aplink miestą ir lėtai išvažiavo už žemėlapio ribų. Na, o aš likau kvailio vietoje. Žaidimo kūrėjai taip pat atsižvelgė ir į metų laikus. Žiemą lėtai krenta didelės snaigės, o naujųjų metų išvakarėse griausmingai šaudo fejerverkai. Žaidimo garsai lengvi ir neįkyrūs. Kartais skamba lengva muzikėlė, tačiau dažniausiai žaidimo foną sudaro paukščių čiulbesys, miesto triukšmas bei gamyklų gausmas.



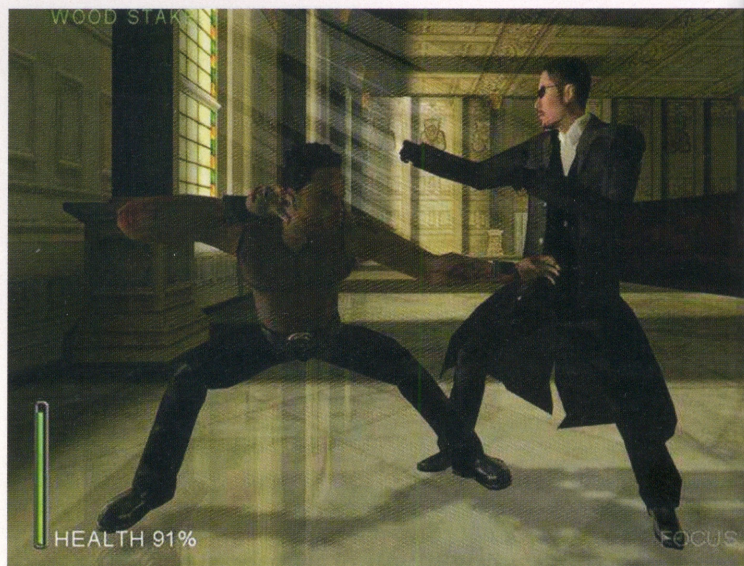
NĖRA TO BLOGO, KAS...

Vienas žaidimo minusas: jis tikrai lengvas. Per šešerius metus (žaidimo laiku) galima pasiekti pačią verslo industrijos viršūnę. Dėl to jis greitai atsibosta. Tačiau žaidimą nuo trynimo iš „hardo" gelbėja galimybė jį žaisti internete ar tinkle. Va čia ir atsiranda proga pamiklinti smegenis. Ir, dar kaip pamiklinti! Na, o šiaip žaidimas, nors ir lengvas, tačiau nuotaikingas. Ir jei jums reikia žaidimo, kurį galėtumėte linksmai pažaisti, rinkitės IG2. Be to, kas žino, gal perpratę verslo paslaptis ir jūs sugebėsite tapti vienu iš tų rokfelerių. Sėkmės!

„WARNER BROS" BAUS ĮSIPAREIGOJUSIUS ŽAIDIMŲ LEIDĖJUS

„Warner Bros" vadovas Džeisonas Holas (Jason Hall) diegia naują schemą, pagal kurią prastai apžvelgtų kino studijos licencijuotų žaidimų leidėjai bus baudžiami. Jie turės licencijų savininkui, „Warner" studijai, mokėti didesnius komisinius.
Pagal naujas „Warner Bros" sutartis, kompanija skaičiuos kintamą komisinių koeficientą, priklausomą nuo žaidimų apžvalgų balų. Žaidimai, surinkę mažiau nei 70 % įvertinimą, bus svarstomi „Warner" studijoje dėl didesnių komisinių.
Pasak Holo, schema sukurta tam, kad būtų apginta vertinga kompanijos intelektualinė nuosavybė, ir jos nepažeistų leidėjai, išleisdami prastus licencijuotus žaidimus. Sistemos pagrindui jis planuoja panaudoti tokias Interneto svetaines, kaip „GameRankings" ir „MetaCritic", kuriose kaupiami žaidimų apžvalgų įvertinimai iš įvairių žiniasklaidos šaltinių.
„Žaidimų industrija daug laiko inaudojo kino studijas ir isisukdavo, gamindama prastus produktus, tačiau „Warner Brothers" daugiau to neleis. Šios dienos pasibaigė. Mes tikrai taip galvojame. Tai nėra tik tušti žodžiai. Tikrai, blogi žaidimai baigėsi.", - tikino Holas.
Nors žaidimų leidėjai, formuodami savo marketingo ir kūrybos planus, paprastai kreipia dėmesį į tokias svetaines kaip „MetaCritic",– tai pirmas kartas, kai tokia kompanija kaip „Warner Bros" pasiūlė naudoti jų sistemą kaip pagrindinį žaidimų kokybės matą.
Žaidimų pramonės atstovų reakcija į Holo pasiūlymą buvo kupina įtūžio. „Atari" pirmininkas Bruno Bonelis (Bruno Bonnell) teigė, kad tokia sutartis „efektyviai įžeidžia mūsų verslą".
Iš kitos pusės, galima drąsiai sakyti, kad „Atari" yra būtent toks kompanijos tipas, į kurį ir taiko Holas. Praėjusiais metais kompanija pardavė 4 milijonus „Enter the Matrix" kopijų, žaidimo, susieto su „Warner Bros" filmu „Matrica". Perkrauta, tačiau žaidimas buvo kupinas klaidų, tad kritikų vertintas kaip ypač menkavertis ir skubotai padarytas produktas.
Holas tikina, kad tokie produktai kaip „Enter The Matrix" daro neišmatuojamą žalą frančizei, kuri juos „įsuka". Iš tiesų, industrijoje jaučiamas požiūris, kad „The Matrix" frančizė žaidimams jau žuvusi. Bonelis atkerta, nurodydamas, kad „Enter The Matrix" surinko 250 JAV dolerių pajamų.
žinoma, tikroji ios situacijos problema yra ta, kad video žaidimų apžvalgos nėra visuomet tokios objektyvios, kaip turėtų būti. Viešųjų ryšių ir marketingo komandos „perka" apžvalgas, siūlydamos išskirtinę medžiagą ir reklamos sutartis žurnalams, ir tai masiškai veikia apžvalgas. Tuo tarpu kiti gali ginčytis, kad dauguma apžvalgininkų, dirbančių dideliems žurnalams ir Interneto svetainėms, yra tiesiog prastai informuoti ir neprofesionalūs.
Jei Holo planas pavyks, jis į dėmesio centrą iškels ne tik leidėjus, kurie bando išsisukti su prastos kokybės kino frančizėmis licencijuotais žaidimais, bet ir visą žaidimų apžvalgos industriją. Kol kas nepanašu, kad kuri nors žaidimų rinkos dalis yra pasiruošusi tokiam nuodugniam nagrinėjimui.





IT TECHNIKA Į NAMUS

Neseniai atsidarė UAB Sedum Kompiuteriai interneto parduotuvė www.pirkpigiau.lt, kurioje galima įsigyti įvairios kompiuterinės technikos neišeinant iš namų. E-parduotuvėje siūlomos įvairios prekės, nuo pilnai sukomplektuotų kompiuterių iki smulkiausių kompiuterinių dalių ir aksesuarų. Taip pat čia galima įsigyti mobiliųjų telefonų, skaitmeninių foto aparatų, video ir net buitinės technikos. Užsakytas prekes galima atsiimti patiems ar gauti tiesiai į namus visoje Lietuvoje.



O~3 PRADEDA DARBUS

„O~3 Entertainment", nauja leidybos kompanija, kuriai vadovauja buvęs Capcom Šiaurės Amerikos prezidentas Bilas Gardneris (Bill Gardner), paskelbė pasirašę sutartis su penkiais nepriklausomais kūrėjais ir leis studijų „The Behemot", „Espao Informįtica", „SyberSoft", „Virtual Toys" ir „XPEC Entertainment" įvairioms platformoms. Gardneris pasakojo, kad O~3 idėja gimė jaučiant, kad „Daugybė industrijos žaidėjų sustingo ta prasme, kad jie kuria tęsinių tęsinius. Negalima neigti, tęsiniai yra saugūs, tačiau kažkuriuo metu, manau, vartotojai pavargsta nuo jų. Aš matau potencialą daugybei naujų ir egzistuojančių koncepcijų patekti į rinką. Tiesa, kaip dalis viešos kompanijos, tu turi būti labai atsargus, bandydamas iuos dalykus."
Įdomus O~3 sutarčių aspektas yra tas, kad kūrėjai atgaus jų intelektinę nuosavybę. „Mūsų niša rinkoje yra padėti kūrėjų studijoms dirbti su jų intelektine nuosavybe", — teigė Gardneris. „ Mūsų tikslas yra iek tiek ilyginti šį dalyką, kalbant apie komisirius ir apmokėjimo būdą."

„DEUS EX“ NAUDOJAMAS KAIP RAŠTINGUMO ĮRANKIS

Pasak Škotų leidinio „Schotland on Sunday“, Škotijos universitetas Abertay ir mokymo agentūra „Learndirect Scotland“ perdirdinėja „Eidos PC“ žaidimą „Deus Ex“, kad jį būtų galima naudoti kaip įrankį, kariaujant su ratingumo problemomis alyje. ios dvi organizacijos anksčiau bendrai buvo išleidę mokomąjį žaidimą, kuris buvo išplatintas mokyklose. Universitetas ir agentūra pasirinko „Deus Ex“ žaidimą dėl jo interaktyvumo kokybės, mat žaidėjams reikia skaityti ir gerai suprasti pasirinkimus žaidime, kurie paveikia pagrindinio veikėjo kelią. Žaidimo turinys bus sušvelnintas, kad geriau tiktų tikslinei 16-25 amžiaus jaunimo grupei. Anksčiau darytas tyrimas parodė, kad net 30 % Škotijos jaunimo turi problemų su raštingumu ir gebėjimu skaičiuoti.
Abertay universiteto profesorius Pyteris Astheimeris (Peter Astheimer) komentavo: „žaidimas mums suteikia techninį darbastalį kurti mokymo įrankiui. Mes naudojame labai daug galvosūkių, kad žaidėjams reikėtų rasti slaptažodžius, leidžiančius keliauti žaidimu.“



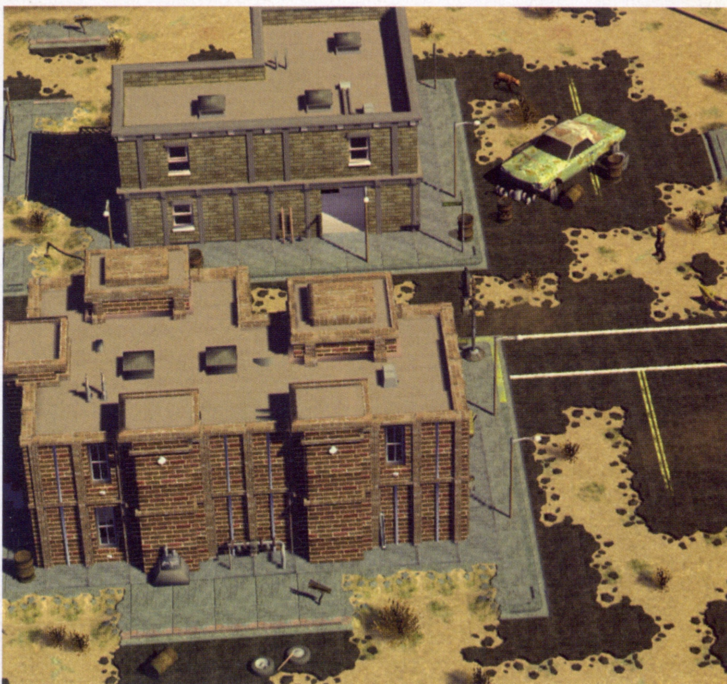
BAFTA PAGERBS NAUJUS TALENTUS

Šiais metais Tarptautiniame Edinburgo Žaidimų Festivalyje bus įžanginis Britų Kino ir Televizijos Meno Akademijos (BAFTA) „Naujo Talento Apdovanojimas“, skirtas tam, kad būtų pripažinti individualūs kūrybiniai, techniniai ar gamybiniai pasiekimai. Apdovanojimas bus teikiamas originaliems ir išsiskiriantiems talentingiems industrijos žmonėms, užimantiems įvairias pareigas – nuo žaidimų dizainerių ir animatorių iki kompozitorių ir garso redaktorių. Edinburgo Žaidimų Festivalis vyksta kartu su kitais Edinburgo Festivaliais rugpjūtį. Jis yra skirtas tam, kad padidintų susidomėjimą ir supratimą apie žaidimus ir augančius ryšius tarp jų bei kitų pramogų industrijų.



PASKUTINĖS „INTERPLAY“ DIENOS?

Pastarosiomis dienomis įvairiose Interneto svetainėse ir forumuose pasirodė eilė pranešimų apie „Interplay“ uždarymą. Šaltiniai praneša, kad visi kompanijos darbuotojai buvo paprašyti susipakuoti daiktus, nes ofisas bus „užtampuotas“ dėl neišmokėtų skolų, taip pat užpildyti prašymus dėl atleidimo iš darbo. Kompanijos svetainė www.interplay.com nustojo veikti dar gegužės pradžioje, tačiau iki šiol buvo manoma, kad ją tiesiog pertvarko pagal „Atari“ reikalavimus, kuri turi licenciją „Dungeons and Dragons“ žaidimams.
Balandžio viduryje „Interplay“ deklaravo tik 1,2 milijonus JAV dolerių grynųjų, tačiau tai nekliudė vadovui Herviui Kaenui (Herve Caen) kalbėti apie šviesų rytojų (buvo paskleisti gandai apie „Fallout 3“ prikėlimą iš mirusių!). Matyt jis pamiro, kad kompanija yra stipriai įsiskolinusi. „Arden Realty“ reikalauja 432 tūkstančių už trijų mėnesių nuomą, o „BioWare“ iki iol bando iiekoti komisinius i „Baldur's Gate“ pardavimų už 156 tūkstančius dolerių. Tikėtina, kad trečią ieškinį paduos „Vivendi Universal Games“, ankščiau „Interplay“ išmokėjusi dosnų avansą už išskirtines teises jų žaidimų platinimui Šiaurės Amerikoje. Prancūzijos kompanijos „Titus Interactive“, motininės „Intreplay“ kompanijos, ateitis taip pat neaiki. Oficialiai jokių pranešimų iš šių kompanijų kol kas nėra.



„Eidos“ direktoriaus vizitas Lietuvoje

Gegužės 24-25 dienomis Vilniuje viešėjo „Eidos“ kūrybos direktorius Ianas Livingstonas (Ian Livingstone). Vizitą organizavo Britų Taryba kaip dalį ilgalaikės programos „Idėjų Kryžkelė“, kuri apima renginius, susijusius su Europos Sąjunga ir Jungtine Karalyste įvairiose kūrybinėse srityse.

Pirmąją vizito dieną Ianas Livingstonas dalyvavo specialaus žaidimų skyriaus atidaryme Britų Taryboje. Čia galima rasti įvairios literatūros apie žaidimų rinką ir patiems išbandyti keletą žaidimų. Atidarymo metu buvo pasveikinti ir mūsų žurnalo organizuoto „Tobulos idėjos“ konkurso nugalėtojai. Geriausias idėjas pateikiame ir jums.





Antrąją dieną Ianas Livingstonas dalyvavo trijuose renginiuose. Britų taryboje buvo organizuotos dvi diskusijų grupės apie žaidimus, kuriose dalyvavo žmonės iš įvairių sričių, vienaip ar kitaip susijusių su žaidimais ar kitomis kūrybinėmis sritimis: žaidimų kūrėjai, platintojai Lietuvoje, tiksliųjų mokslų dėstytojai, kultūros ministerijos atstovai, žiniasklaida.

Pirmoji diskusija buvo skirtaversliniam žaidimų industrijos aspektui, jos galimybėms Lietuvoje. Žaidimų kūrėjai dalinosi mintimis ir patirtimi apie tai, kaip žengti pirmuosius žingsnius vakarų žaidimų industrijoje, kartu su Ianu ieškojo bendrų taškų ir idėjų, kaip išvystyti šią sritį Lietuvoje, kaip išnaudoti mūsų šalies pranašumus ir rasti savo vietą labai konkurencingoje žaidimų rinkoje.

Antroji diskusija sukosi apie pačius žaidimus, apie jų suvokimą. Buvo plačiai išnagrinėti įvairūs žaidimų aspektai, paliesta žiaurumo žaidimuose tema, reitingavimo klausimai bei kiti aktualūs visiems žaidėjams ir kitiems šios rinkos dalyviams dalykai.



Po diskusijų Ianas Livingstonas skaitė atvirą paskaitą „Telekomo“ konferencijų salėje. Direktorius trumpai pristatė „Eidos“ istoriją ir pasiekimus, greitai peržvelgė pagrindinius žaidimų istorijos vystymosi etapus, pateikė trumpą dabartinės žaidimų rinkos analizę ir ypatybes, nušvietė ateities vystymosi galimybes. Taip pat atsakė į keletą auditorijos klausimų.

Iano Livingstono vizitas Lietuvoje – tai pirmasis tokio masto renginys, susijęs su žaidimų industrija. Reikia tikėtis, tai padėjo ir padės sukelti įvairių sluoksnių susidomėjimą šia industrija, padės nusikratyti neteisingo „žaidimai skirti tik vaikučiams“ įvaizdžio ir galbūt jau greitai galėsime rimčiau ir plačiau kalbėti apie žaidimų industriją Lietuvoje, MŪSŲ kūrėjų ar netgi leidėjų pasiekimus ir, žinoma, sulaukti daugiau panašių vizitų ar renginių. Na, o mes savo ruožtu būtinai jus apie viską informuosime.



"These days, there's so much competition for people's time you've got to be able to trigger an emotion immediately. I think you have to describe a game in ten words or forget it."

Ian Livingstone, Eidos Creative Director

„Šiais konkurencijos laikais norint patraukti žmonių dėmesį reikia sugebėti iš karto pažadinti jų emocijas. Manau, kad kompiuterinio žaidimo idėją reikia apibūdinti dešimčia žodžių arba ją pamiršti."

Ianas Livingstonas, „Eidos" kūrybinis direktorius

AR GALĖTUM SUKURTI TOBULO ŽAIDIMO IDĖJĄ IR UŽRAŠYTI JĄ DEŠIMČIA ŽODŽIŲ ?

> Konkursas baigėsi. Skelbiame nugalėtojus:

Geriausias tobulo žaidimo idėjas atrinko Britų Tarybos atstovai, profesionalūs žaidimų kūrėjai ir žurnalo redakcija. Siūlome susipažinti su geriausiomis idėjomis.

Konkurso favoritai, kuriems atiteko po originalų Eidos žaidimą:

Pastatyk skruzdėlyną. Valdyk jį. Ieškok maisto ir statybinės medžiagos. Apsaugok nuo priešų. — Denis

Komiksų dailininkas, patekęs į savo pieštus komiksus, kovoja prieš nupieštą blogį. — Paulius.

Iano Livingstono išrinkta geriausia idėja, apdovanota originaliu Eidos žaidimu Hitman: Contracts:

Džiunglėse pasiklydęs sužeistas snaiperis (turi šautuvą, jokių kulkų) bando išsigelbėti. — Vilius.

Kiti konkurso dalyviai, apdovanoti paguodos prizais:

Valdote papūgą, kuri nori surasti lesalo, kad išgydytų savo draugą. — Eivydas.

Ar galėjai kada pagalvoti, kad tave užpultų tavo atspindys? — Lina

RPG: žmogus, paliktas džiunglėse, turi kaip nors išlikti. — Eligijus.

Autoįvykis. Vairuotojas. Koma. Siela atsibudo daugiaaukštyje. Sugrįžti į kūną — išeiti iš namų. — Denis.

Picos pristatymas. Didelis miestas, daug ginklų, mašinų, „upgreidų". Mašinos tobulinimas.

Raganius prakeikia miestą, žmonės bėga nuo savo baimių — turi išsigelbėti. — Eimantas.

Pagrindinis veikėjas — vaiduoklis. Jis braunasi per anapus ir ieško savo pavogto kūno. — Agnė.

Žmogus su realiomis galimybėmis realių galimybių pasaulyje, siekiantis nerealaus tikslo. — Mantas.

„Reset“ komanda važiuos kovoti į Prancūziją

Birželio 6 dieną Kaune, žaidimų ir Interneto klube „Impress“ („HyperMaksimoje“) vyko „Counter Strike“ varžybos atrankai į „Electronic Sports World Cup 2004“ čempionatą, kuris liepos mėnesį įvyks Futuroskope, Prancūzijoje.

ESWC 2004 atrankoje dalyvavo tik 9 „Counter Strike“ komandos (nors į varžybas užsiregistravo apie 20 komandų). Žaidėjai susirinko iš Kauno, Vilniaus ir Marijampolės. Dėl mažesnio dalyvių skaičiaus buvo nuspręsta planuotą dviejų dienų turnyrą surengti per vieną dieną.

Turnyro sklandumui koją šiek tiek pakišo nelyginis komandų skaičius: pagal standartinę turnyro lentelę viena komanda „netilpo“ į pradinį etapą ir turėjo peršokti iš karto į trečią varžybų ratą. Burtų keliu šia komanda tapo „nGa“, kuri dėl tokios sėkmės iškart užsigarantavo penktąją turnyro vietą.

Toliau visas turnyras vyko sklandžiai, tačiau gan įtemptai. Dėl mažo komandų skaičiaus jau pirmuose varžybų ratuose turėjo susiremti stipriausios klubų komandos: „Reset“, „Impress“, „X-Zona“ bei naujai suformuota „cGu <Fortakas>“ komanda. Esant dvigubai minusavimo sistemos kai kurioms teko susiremti po keletą kartų. Po visą dieną trukusių kovų turnyro prizininkai pasiskyrstė taip:

1. „Reset“ komanda i Vilniaus.
2. „cGu <Fortakas>“ iš Kauno.
3. „Impress“ iš Kauno.
4. „X-Zona“ iš Vilniaus.
5. „nGa“ iš Vilniaus.

Nugalėtojams atiteko pagrindinis prizas ir įsipareigojimas: kelionė į ESWC 2004 finalą Prancūzijoje, kurią skiria Rusijos kiber-sporto asociacija „SojuzkiberSport“. Be to, „Reset“, kartu su antrosios vietos nugalėtojais „cGu“ birželio pabaigoje dalyvaus ir specialioje treniruočių stovykloje Maskvoje, kur vyks „Penkių tautų teritorijos“ varžybos. Daugiau informacijos apie ESWC čempionatą oficialioje svetainėje www.esworldcup.com.

Linkime sėkmės komandoms ir tikimės „kietų“ pasiekimų tarptautinėje lygoje!



ARBALET TAURĖ RESET KLUBE

Lietuvos žaideju ryšiai su ARBALETu atsirado 2001 m. Tu metu vasarą Paryžiuje lietuvis Marius Bobinas (~Steam) tapo Age of Empires II (AOC) Europos čempionu. Netrukus Kazachijos biznierius ir Kibernetinio sporto mecenatas ARBALET sukviete stipriausius AOC žaidėjus į Maskva. Daugelį naujų žaidėjų sužavėjo ARBALETo aistra kibernetiniam sportui, perspektyva žaisti su stipriausiais pasaulio žaidėjais, todel nevienas iš jų įstojo į ARBALETo vadovaujama AOC žaidimo seimą (klaną) - The Legion Clan. Tarp jų buvo ir Marius (~Steam/ L_Clan_Ugnis). Tarp daugelio ARBALET sponsoriuojamų turnyrų yra ir jo vardo taurės turnyrai. Viena iš tokių turnyrų buvo nuspresta surengti ir klano lyderio L_Clan_Ugnis tėvynėje Lietuvoje. Kadangi "Reset" klubas yra Mariaus treniruočiu vieta, jis kreipesi į klubo vadovybę su prašymu surengti "Arbalet Cup Lithuania" butent čia. Ir štai šis turnyras jau realybė — ka tik baigesi pirmoji jo dalis Warcraft III. Dabar mūsų laukia Delta Force: Black Hawk Down kovos. Kviečiame visus i "Reset" klubą ruoštis šiam turnyrui. Kol kas tai vienintelė vieta kur instaliuotos legalios šio žaidimo versijos.

Daugiau informacijos svetainėje www.reset.lt/arbalet.

WCG 2004 Lietuvoje

Gegužės 27 dieną Vilniuje, viebutyje „Reval Hotel Lietuva“ vyko pasaulio žaidimų čempionato „World Cyber Games 2004“ spaudos konferencija. WCG 2004 Baltijos alyse jau antrus metus organizuos Latvijos kompanija „Pro Games“, tačiau šiemet Baltijos atrankos finalas vyks Lietuvoje.

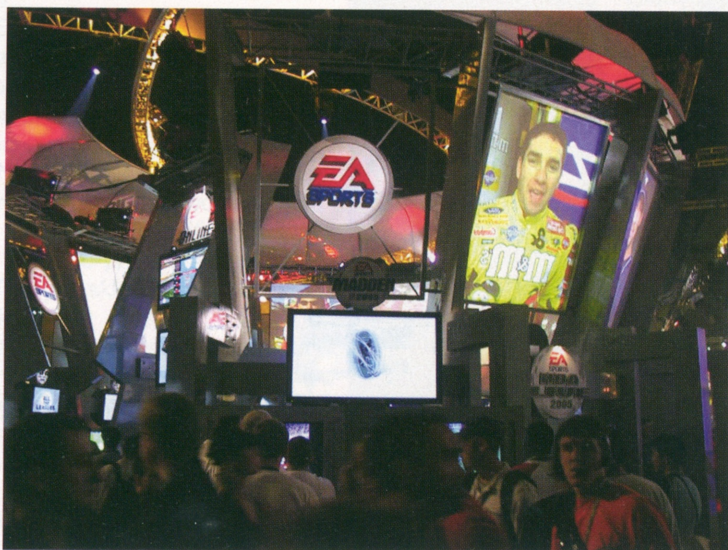
Baltijos šalių žaidėjai varžysis trijuose oficialiuose WCG 2004 žaidimuose. Tai „Counter Strike: Condition Zero“ (varžybos 5x5), „Warcraft III: The Frozen Throne“ (1x1) ir „Unreal Tournament 2004“ (1x1). Lietuvos atrankinis turnyras vyks liepos 16 – 17 dienomis viebutyje „Reval Hotel Lietuva“, Vilniuje. I karto po to, liepos 18 d. tame pačiame viešbutyje vyks WCG Baltijos šalių finalas.

Turnyrų ir nugalėtojų atranka vyks taip pat, kaip ir pernai: nacionalinių „Warcraft III: The Frozen Throne“ ir „Unreal Tournament 2004“ pirmenybių nugalėtojai automatiškai paklius į pasaulinį finalą, o trys geriausios „Counter Strike“ komandos iš kiekvienos šalies turės susirungti Baltijos finale, ir tik nugalėtojų komanda važiuos į pasaulinį WCG 2004 finalą, kuris vyks spalio pabaigoje San Franciske, JAV.

Be to, nacionalinės atrankos turnyro metu vyks „Samsung“ taurės turnyras žiūrovams, kuriame nebus amžiaus apribojimų. Oficialus taurės turnyro žaidimas – „StarCraft: Brood War“. Tačiau taip pat bus galima išmėginti savo jėgas ir kituose oficialiuose WCG žaidimuose

Registruotis į nacionalinį atrankos turnyrą galima jau dabar oficialiame tinklalapyje www.wcgbaltic.lv. Primename, kad turnyruose gali dalyvauti ne jaunesni kaip 16 metų žaidėjai.

E3 2004





Šių metų E3 parodoje, vykusioje gegužės 12–14 dienomis Los Anžele, JAV, buvo demonstruotas rekordinis žaidimų skaičius — net 5000! Tad užduotis atrinkti įdomiausius ir apie juos papasakoti jums buvo tikrai sudėtinga. Situaciją supaprastino tai, kad šis didžiulis skaičius apima visas konsoles ir visus žaidimus, nebūtinai naujus. Jūsų dėmesiui patys patys karščiausi ir laukiamiausi PC žaidimai šiais ir kitais metais (nuo A iki Z).





ALFA: ANTITERROR

„ALFA: Antiterror" yra eiga paremtos taktinės kovos žaidimas, kuriame valdysime elitinį Rusijos specialiųjų taktinių karinių pajėgų būrį ALFA. Įkurtas dar Sovietų sąjungoje kaip KGB padalinys, ALFA šiuo metu kovoja su teroristų ir stambių nusikaltėlių išpuoliais.

Žaidime valdysite 16 agentų būrį. Misijas teks vykdyti Čečėnijoje, Afganistane, Vidurio Rytuose ir kituose pavojingiausiuose ir karščiausiuose taškuose. Misijos bus įvairios, pavyzdžiui, kritusių Rusijos karinių pajėgų aptikimas ir gelbėjimas iš priešo teritorijos. Iš viso „Antiterror" žaidime bus 17 misijų, jos sugrupuotos į keturias istoriškai paremtas kampanijas.

Kaip vadovas, turėsite pasirinkti karius, kuriuos vesite į



kiekvieną misiją, „pasverdami" kiekvieno kario specialias savybes. Komandos nariai kovodami gaus patirties, tad jei viskas seksis, ilgainiui vadovausite elitinei veteranų grupei. Galėsite naudotis ir įvairiausiais ginklais bei įranga, daugiausiai rusų gamybos.

„ALFA: Antiterror" turės ir realaus laiko elementų. Žaidimas susidės iš dviejų fazių: strateginės, kur reikia planuoti veiksmus, ir realaus laiko, kur stebimi rezultatai.

Žaidime be ALFA būrio bus ir kitų šalių specialiosios pajėgos: Britanijos SAS, Amerikos Delta Force, Prancūzijos GIGN, Vokietijos GSG-9 ir NATO spec. daliniai, su kuriais bus galima žaisti „multiplayer" režime.

„ALFA: Antiterror" AK išvysime rudenį.

ARMIES OF EXIGO

Tikriausiai praeis dar daug metų, kol kūrėjai pradės gaminti nestandartines, neukurtas pagal vieną ir tą patį šabloną realaus laiko strategijas. Susipažinkite, dar viena tradicinė RTS, sukurta „Electronic Arts" kompanijos. Žaidimas turės visas šiam žanrui būdingas savybes: fantastinį siužetą, tris rases ir kamerą *„a la"* „Warcraft III". Tačiau žaidimas turi ir savo unikalių savybių, tokių kaip dviejų lygių mūšių laukų sistema ir patrauklūs 3D veikėjai bei burtai.

„Black Hole" kūrėjų studijos iš Budapešto dėka kelių lygių žemėlapiai turi savo „minimapus" ir yra susieti tarpusavyje. Visi žaidimo resursai (mediena, auksas ir brangakmeniai) išbarstyti abiejuose žemėlapio lygiuose — taigi bazes galėsite statyti, kur tik panorėsite.

Visos trys „Armies of Exigo" frakcijos — žmonės, žvėrys ir „kritusieji" — turi savo stiprybių kovoti tokiuose žemėlapiuose. Pvz., žmonių rasės angliakasiai gali iškasti tunelius į požeminį lygį. Žvėrių aljansas, kurį sudaro orkai, ograi ir panašūs turi milžinišką ir griausmingai atrodantį demonų dalinį, kuris gali teleportuotis tarp lygių ir pagal žemėlapį. „Kritusieji" — vabzdžių ir burtininkų mišinys — gauna specialę premiją, kai kovoja tamsoje.

Kiekviena frakcija turi du lyderius, kurių vaidmuo vieno žaidėjo kompanijų siužete yra labai svarbus. Paprasti žmonių ir žvė-





rių armijų padaliniai gauna exp taškus, kuomet žaidėjas pereina lygį, kurių iš viso yra 36. Tuo pačiu metu „kritusiųjų" armija turi bendrą lygių klaną, kuriame gali tobulinti ir daryti „upgrade" savo padaliniams, priklausomai nuo jo lygio.

„Armies of Exigo" pasirodys PC rinkoje metų pabaigoje.

Battlefield 2

Po žaidimo „Battlefield 1942" pasirodymo 2002–iais, kompanija „Digital Illusions" išleido net tris papildymus jo, ir štai 2004–ais mes pagaliau sulauksime tikro tęsinio. Naujas grafinis ir audio varikliukas, iš naujo perdaryta fizika leidžia naujam žaidimui žengti žymiai toliau už savo pirmtakus.

„Battlefield 2" veiksmas vyksta šiuolaikiniuose Artimuosiose Rytuose (kas ten tik nevyksta dabar :)). Pagrindinis „geimplėjaus" procesas išliko beveik be pakeitimų, jei neskaitysime kelių naujų klasių ir statistikos/patirties sistemos pridėjimo. Tarp naujovių — „heavy–weapons support" (sunkiosios artilerijos palaikymo) klasė ir „special ops" (specialių operacijų) klasė. Ir nepriklausomai nuo to, kokią klasę pasirinksite — naują ar seną — galėsite mėgautis nauja statistikos ir patirties kaupimo sistema, kuri suteiks galimybę naudoti naujus, papildomus ginklus, po mūšių sukaupus pakankamai „exp".

Žemėlapiuose atsirado daugiau elementų, kuriuos galima sunaikinti — pridėta medžiagų prasiskverbimo funkcija. Dabar, jei pasislėpsite už plieninės sienos, jūsų gal ir nematys, bet jei pamatys, tai kulkos tikrai jus pasieks.

Naujasis žaidimo audio varikliukas naudoja „EAX 3D" efektus garso uždarumui ir kitiems dalykams. Pvz., vos girdėjome atskrendantį malūnsparnį, nes garsas buvo blokuojamas pastatų, esančių tarp mūsų ir mašinos.

„Battlefield 2" palaiko iki 100 žaidėjų „multiplayer" režime, o tai tikrai daug. Kompanijos–leidėjo, EA, atstovai teigia, kad tai bus tikras išbandymas net patyrusiems žaidėjams. Žinoma, kiekvienam žemėlapiui šis skaičius skirsis, priklausomai nuo dydžio.





„Battlefield 2" numatoma išleisti 2005 pradžioje. EA atstovai teigė, kad prie žaidimo kūrimo prisideda ir „Trauma Studios", tačiau pagrindinis veiksmas vyksta Švedijoje, kur yra pagrindinė „Digital Illusions" būstinė.

Blitzkrieg: Burning Horizon

Šis žaidimas yra savarankiškas (nereikalaujantis originalo) papildymas prie praėjusių metų realaus laiko strategijos „Blitzkrieg", susidedantis iš 18 misijų kampanijos ir apie 10 atskirų misijų. Kampanija yra skirta vienam garsiausių Trečiojo Reicho generolų, Ervinui Rommeliui. Į žaidimą pateko ne tik jo kampanija Afrikoje, atnešusi jam pravardę „dykumos lapinas", bet ir kiti jo karinės karjeros etapai, pradedant vokiečių invazija į Prancūziją, ir baigiant bandymais atmušti sąjungininkų puolimą į Siciliją ir Normandiją. Tarp misijų išvysime garsius Rommelio mūšius už Ardenas, Tripolį, Torbruką, El–Alamain ir kitus miestus.

Tarp atskirų misijų yra, žinoma, ir europietiškos, bet pagrindinis ypatumas — tai Ramiojo vandenyno veiksmų arena, ir, atitinkamai, naujoji kariaujanti pusė — Japonija. Tarp šiuose egzotiškuose misijose atvaizduotų įvykių — mūšiai Birmoje ir Singapūre.



Pačios misijos yra pakankamai didelės (žaidimas truks apie 20–30 valandų), o jų tikslai labai įvairūs: aviaciniai smūgiai, gynyba, evakavimas, kontrpuolimas, slaptos operacijos, diversijos ir t. t. Atitinkamai, žaidyme išvysime ir japonų karinius padalinius, pvz., tankus „Chi Ha" ir „Zero" naikintuvus. O bendras naujų padalinių skaičius yra 50. Tarp jų skirtingi vokiečių, amerikiečių ir britų tankai, Rommelio Afrikos pajėgų kariai, amerikiečių desantas. Kaip ir daugelyje panašių žaidimų, padaliniai, turintys daugiau karinės patirties, kariauja efektyviau, taigi yra prasmės juos saugoti.

Skirtingai nuo daugelio „add–on'ų", šiame buvo patobulintas ir kariaujančių pusių dirbtinis intelektas. Dabar priešai kariaus išradingiau, ieškodami silpnų vietų jūsų karinėse struktūrose. Kūrėjai labai rimtai pažvelgė į naujų padalinių ir jų taktikos modeliavimą, netgi apklausė tikrus to karo veteranus, kurie išgyveno iki mūsų laikų.

Pradžiuginti visus Antrojo pasaulinio karo fanus kompanija „CDV Software GmbH" ketina jau liepos mėnesį.



CALL OF CTHULHU: DARK CORNERS OF THE EARTH



„Headfirst Productions" kuria iškart du pirmojo asmens siaubo nuotykių žaidimus, paremtus rašytojo Hovardo Filipso Loverkrafto psichologinio siaubo kūriniu „Call of Cthulhu". Pirmasis šių žaidimų, „Dark Corners of the Earth", buvo paskelbtas dar 2001-aisiais ir atidėliojamas iki šio rudens. Reikia tikėtis, šį kartą atidėliojimų nebebus ir nuostabųjį siaubo šedevrą išvysime savo AK ekranuose bei „Xbox" konsolėse.

„Dark Corners" turės galybę unikalių savybių. Žaidimas naudos sutrikusios psichikos būklės sistemą. Pagrindinis veikėjas Džekas Voltersas patiria šoką nuo keistų garsų ir vaizdų žaidime. Dėl to jam gali prasidėti haliucinacijos ir kiti netikėti siurprizai, kurie turės įtakos „geimplėjui". Dėl šios ir kitų priežasčių „Call of Cthulhu" negalima vadinti tiesiog pirmojo asmens šaudykle, nors būtent taip jį žaisime. Veikėjo galimybės iš tiesų mažės blogėjant jo sveikatai, pavyzdžiui, sulūžus kojai, bus sunkiau judėti, o įkritęs į šaltą vandenį, jis pradės tirtėti. Ir nesitikėkite jokių sveikatos paketų, medicinos dėžučių ar kitų modernių veikėjo sveikatos „atstatymo" įrankių — veiksmas juk vyks 1920-aisiais. Apsiginklavęs būsite atitikdamas tam laikotarpiui, tačiau to laikmečio pistoletai ir šautuvai menkai apgins nuo siaubingų padarų, kuriuos sutiksite, tad žaidimas turės labai stiprų „survival horror" prieskonį.





CALL OF DUTY: UNITED OFFENSIVE

Artėjantis super populiarios „Activision" kompanijos šaudyklės praplėtimas irgi neapėjo E3 parodos. Busimą „expansion pack'ą" sudarys apie 10 vieno žaidėjo režimo misijų, taip pat devyni „multiplayer" žemėlapiai, kuriuose išvysime tokią galingą karinę techniką, kaip tankai ir haubicos.

Iš viso žaidime bus pristatytos trys Antrajame pasauliniame kare dalyvavusios pusės, už kurias bus galima sužaisti, kovojant su naciais: britai, rusai ir amerikiečiai. Visos jos bus susietos tarpusavyje, tačiau mūšiai vyks skirtingose vietovėse — britų kampanija bus pagrįsta Sicilijos išlaisvinimu, amerikiečių kovos perkels jus į mūšį šalia Bulge miesto, o kariaujant už rusus galėsite prisiminti istorijos vadovėlius ir garsųjį Kursko mūšį — vieną didžiausių tankų mūšių pasaulio istorijoje.



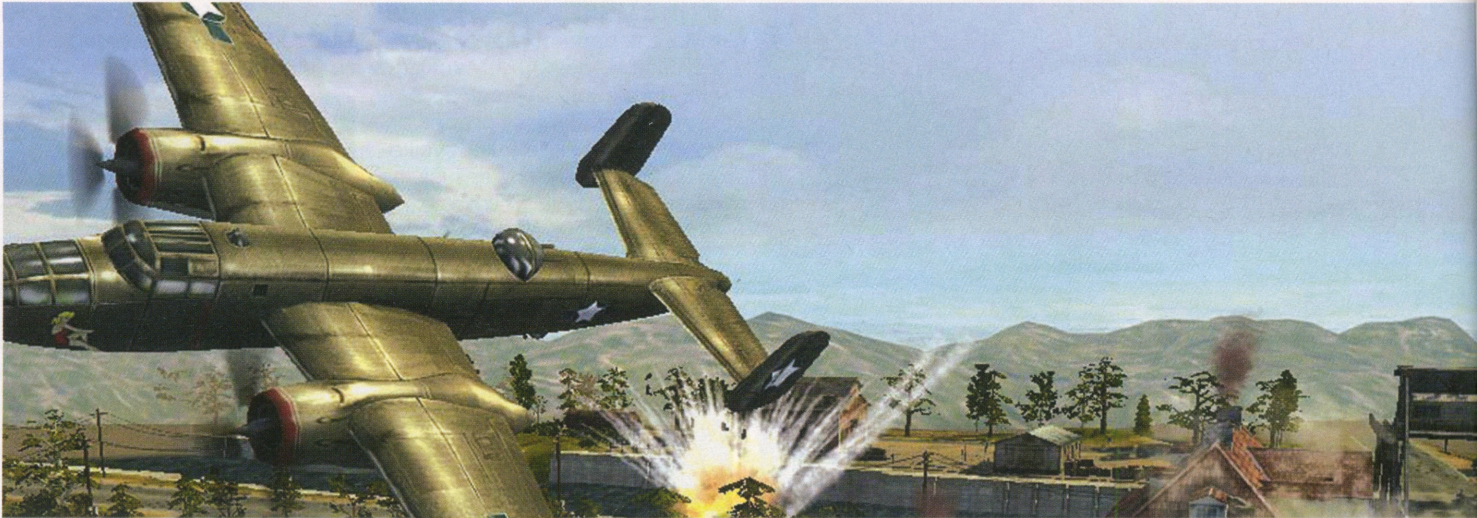


Parodos metu besisukančiame filmuke apie žaidimą ypač patraukliai atrodė sprogimų, lietaus ir apšvietimų spec. efektai. Taip pat visi žemėlapiai žymiai padidėjo — tai reikalinga tam, kad būtų suteikta erdvė tankams ir džipams, kuriais nuo šiol galėsite važinėti. Pėstieji kariai irgi neliks beginkliai, jie galės pasinaudoti galingais ginklais, išmėtytais visame žemėlapyje. Ypač triuškinančiai atrodo prieštankinis ginklas „Flak 88".

„United Offensive" kuriamas „Gray Matter" studijos („Return to Castle Wolfenstein" kūrėjai) pasaulio šviesą išvys spalio mėnesį.



CODENAME: PANZERS



Kompanija „Stormregion“, anksčiau pasižymėjusi parodijų strategija „SWINE“ (apie kiaulių ir triušių karą), šį kartą palietė karo temą kur kas rimčiau, pažvelgus iš Antrojo pasaulinio karo pozicijų. Tuo pačiu metu patys kūrėjai žada žymiai daugiau realistiškumo negu analogiškose šio žanro ir temos žaidimuose.

„Codename: Panzers“ sudaro trys kampanijos, susidedančios iš 30 misijų. Pirmoji iš šių kompanijų, (už Vokietiją) prasideda nuo blitzkrigo Lenkijoje, Prancūzijoje ir Balkanuose, o baigiasi Maskvos ir Stalingrado prieigose. Nuo čia prasideda antroji kompanija, (už tarybinę armiją), kuri pasibaigia Berlyne. Trečioji kompanija (už JAV ir Didžiosios Britanijos bendrąsias pajėgas) prasideda nuo karių išlaipinimo Normandijoje ir baigiasi vokiečių kontrpuolimu Ardenoje; daugelis šios kompanijos misijų yra skirtos specialiosioms sąjungininkų operacijoms, pavyzdžiui, raketų komplekso V2 ataka arba parašiutininkų desantas Arnemėje.

Tokiu būdu, nepaisant savo pavadinimo, žaidimas skirtas tikrai ne vien tik tankams — nors jų vaidmuo ne paskutinis. Apskritai „Codename: Panzers“ pristatys šimtus įvairių pajėgų rūšių, tarp kurių išvysime ir vokiečių „Karališkus tigrus“, tarybinius „T34“, amerikietiškus „Šermanus“ ir britų „Čerčilius“, taip pat artileriją, prieštankinius ginklus, sunkvežimius ir bombonešius, įvairius pėstininkus bei desantininkus ir net tokius egzotiškus „unitus“, kaip naikintuvai „Ba 349 Natter“ (realiuose mūšiuose jie „sudalyvauti“ nespėjo).

Karo mašinos ir jų ekipažo nariai sumodeliuoti atskirai. O tai reiškia, kad yra galimybė sunaikinti arba išvaryti ekipažą, ne itin apgadinus mašiną, ir panaudoti ją savo tikslams. Tai galima padaryti, panaudojus „Molotovo kokteilį“ arba tiesiog ugniasvaidžiu įkaitinus mašinos korpusą — sėdintiems viduje nebeliks nieko kito, kaip tik bėgti arba iškepti. Na, o paskui, palaukus, kol korpusas atšals, vidun galima bus talpinti savo karius. Visi techniniai „unitai“ (mašinos, lėktuvai, tankai) charakterizuojami „hit pointais“, ekipažo patirtimi ir šovinių atsarga.

Pėstininkus valdysime ne kiekvieną atskirai, o nedidelėmis grupėmis, kurių kiekviena turi kažkokią bendrą specialybę — tai gali būti įprasti kariai, medikų grupė, prieštankinės gynybos pajėgos ir t. t. Jų valdymo uždavinį žymiai palengvina neblogas AI. Kariai moka gulti ir ropinėti, ieškoti ir užtikrinti priedangą, bet užpulti didelių pajėgų gali ir bėgti iš mūšio lauko. Priešai, savaime suprantama, nė kiek ne bukesni. Jie, kaip ir jūs, stebi savo šovinių atsargas, patirtą žalą, ir reikalui esant, siunčia remontines komandas; dar daugiau, skirtingai nei daugelyje kitų RTS, jie moka palikti savo pajėgų dal rezerve ir tinkamai jais naudotis.

Prarasti karius neapsimoka jau vien todėl, kad jie gali įgyti patirties (geresniam įvairių ginklų rūšių naudojimui) ir netgi išmokti nustatyti, kur slepiasi priešas, kurio jie nemato (kuo daugiau patirties, tuo geriau jiems tas pavyksta — ypač pravartu žvalgyboje). Taip pat žaidime numatyti vadinami „prestižo taškai“ (prestige points), kuriuos gausite už savo pergales; juos galite eikvoti karių skaičiaus didinimui arba jau esamų karių „upgrade'ams“.





„Codename: Panzers“ pasižymi pakankamai kokybiška grafika. Pasaulis ir viskas, kas jame yra, visiškai trimatis (net sprogimai ir dūmai — jokių plokščių „spraitų“), dinamiškai keičiasi metų laikas, oras ir paros laikas, daiktai numeta šešėlius atitinkamai saulės padėčiai, objektai džiugina akį aukšta detalizacija ir realistiškumu.

Žaidimas turėtų pasirodyti 2004 vasaros viduryje ir tikrai yra vertas visų RTS mėgėjų dėmesio.

DRIV3R



„Vairuotojas" jau trečią kartą sugrįžta į mūsų namus. Ir vėl privataus detektyvo Tanner'io lauks nepakartojami ir pavojingi nuotykiai. Šį kartą jam teks susidoroti su milžiniška tarptautine automobilių kontrabanda užsiimančia organizacija. Veiksmas vyks trijuose miestuose: Majamyje, Stambule ir Nicoje. Visi miestai realistiškumu atitinka savo tikrus prototipus.

Kaip teigia leidėjai, kompanija „Atari", žaidimo žemėlapiai sieks apie 250 kilometrų ir turės apie 30 000 visokiausių pastatų. Ir kaip patys galite spręsti iš žaidimo pavadinimo, didžiąja laiko dalį jums teks važinėtis šiais miestais, panaudojant daugiau kaip 50 mašinų, tarp kurių bus mopedai, motociklai, ir net valtys. Naujovė, skirianti „Driv3r" nuo ankstesnių dalių, yra ta, kad tam tikruose etapuose jums teks vaikščioti pėsčiomis ir būtent taip vykdyti teisingumą. Žaidimą padėjo įgarsinti tokios Hollywood'o įžymybės kaip Michael Madsen, Mickey Rourke, Michelle Rodriguez, ir Ving Rhames.

Žaidimas konsolių rinkoje pasirodys jau šį mėnesį, tačiau, kaip bebūtų gaila, AK jį išvysime tik rudenį.



DUNGEON SIEGE II

Kompanija „Microsoft Game Studios" šiais metais ruošia tikrą „perlą" visiems „hack-and-slash" žanro gerbėjams. Naujas „Dungeon Siege" frančizės žaidimas yra daromas to paties variklio pagrindu, kuris buvo panaudotas pirmoje dalyje ir jos praplėtime. Pagrindiniai pakeitimai padaryti siužete, jis tapo labiau kompleksinis, sudėtingesnis, su daugeliu išplėtimų. Nuo šiol veikėjai, prisijungę prie jūsų grupės, gali ir nelikti joje amžinai, kaip buvo anksčiau — dabar, priklausomai nuo jūsų kitų sprendimų, jie gali palikti jus. Taip pat žymiai padidintas „bonus" užduočių kiekis.

Kaip ir ankstesnėse dalyse, „Dungeon Siege II" leis jums patiems derinti savo veikėjo išorę, parinkti šukuosenas ir rūbus. Rasių žaidime yra keturios: žmonių, elfų, driadžių ir titanų. Neišvengė pakeitimų ir mūšių sistema. Prie pagrindinių pirmosios dalies klasių (kovotojas, lankininkas, Žemės magijos burtininkas ir Kovų magijos burtininkas) prisidėjo naujos klasės, kurios atrakinamos, vystant jau esančias. Taip, pvz., iš kovotojo burtininko, nepadarysite, tačiau turėsite pasirinkimą, ar padaryti kardo ir skydo kovotoją, ar abiejų ginklų, ar galingų dvirankių ginklų meistrą. Taip pat išvysime visą aibę specialių ir galingų atakų, kurias panaudoję tam tikrą laiką lauksime, kol jos atsinaujins.

„Dungeon Siege II" pasirodys AK rinkoje lapkričio pabaigoje.







GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS

„Operation Exodus" vieno žaidėjo kampanija prasideda praėjus 300 metų po pirmosios dalies įvykių planetoje Morningstar, Šiaurės Žvaigždžių Aljanso būstinėje. Jūs esate minėtų pajėgų kapitonas, vardu Jacobs Angelus, ir būtent jums tenka gelbėti gimtuosius kraštus nuo Terra imperijos invazijos. Žaidimą sudaro net 24 misijos ir trys pusės, už kurias bus galima sužaisti (ŠŽA, Imperija ir paslaptinga, kol kas neatskleista trečioji nacija). Grafika yra stulbinančiai detalizuota, pvz., priartinus kamerą prie karių, galima matyti jų veidų ypatumus ir netgi emocijas. Žemėlapiai, kuriuose vyks veiksmas, nors ir išliko to paties dydžio, kaip pirmoje dalyje, tačiau yra žymiai geriau nupiešti — poligonų jiems kūrėjai aiškiai nepagailėjo. Operacijų metu galėsite valdyti apie 100 skirtingų karių rūšių, navigacijos paprastumui juos galima bus apjungti į bendrus padalinius. Kūrėjai, kompanija „Massive Entertainment", žada išleisti žaidimą PC birželio 22 dieną.





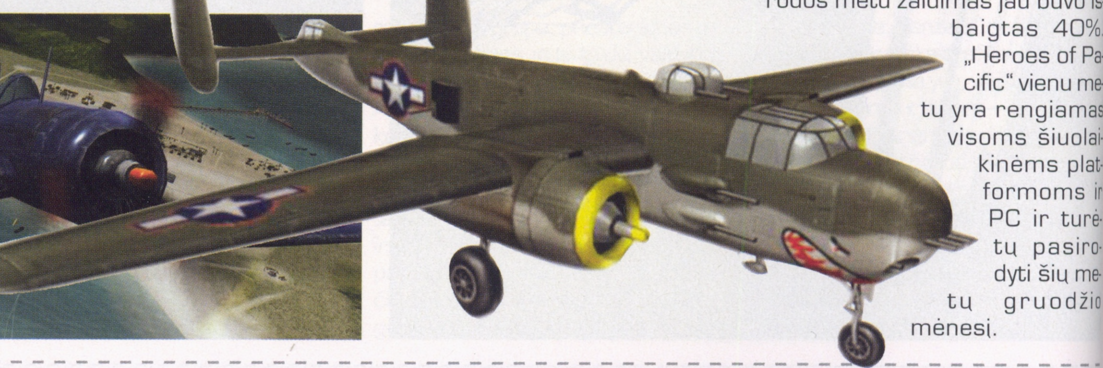


HEROES OF THE PACIFIC

Kompanijos „Encore" busimas Antrojo pasaulinio karo laikų skrydžių simuliatorius padės jums sudalyvauti mūšiuose prieš japonus ir netgi iš naujo perrašyti tokius garsius mūšius kaip Pearl Harbor, Wake Island, Midway, Guadalcanal ir Iwo Jima. Pagrindinėje kompanijoje jūsų lauks net 25 misijos ir tiek pat lėktuvų, tarp kurių pamatysite amerikiečių „F4F Wildcat", „F4U Corsair", „F6F Hellcat", „P-38 Lightning", „Dauntless SBD dive bomber", „B-25 Mitchell" ir japonų „Zero", „Val", „Betty" naikintuvus. Žaidimo grafika atrodo tikrai įspūdingai, ypač debesys ir sunaikintų lėktuvų specialieji efektai. Parodos metu žaidimas jau buvo išbaigtas 40%. „Heroes of Pacific" vienu metu yra rengiamas visoms šiuolaikinėms platformoms ir PC ir turėtų pasirodyti šių metų gruodžio mėnesį.







IMPERIAL GLORY

Kompanija „Pyro Studios“ nuo seno buvo žinoma kaip kokybiškų taktinių žaidimų („Commandos“ frančizė) ir tradicinių RTS („Praetorians“) kūrėja. Šiuo metu Ispanijoje esanti kompanija kuria naują žaidimą, kuriame sujungti „požingsninis“ režimas (dideliame žemėlapyje) ir realaus laiko mūšiai. Žaidime galėsite valdyti vieną iš XIX amžiaus (kuriame vyks veiksmas) imperijų: Didžiają Britaniją, Prancūziją, Rusiją, Prūsiją, ir Austro–Vengriją. Kiekviena imperija pradeda karą su tikrą istorijos raidą atitinkančiomis pajėgomis ir silpnybėmis, tačiau priklausomai nuo to, kaip ją valdysite, imperijos galia gali pasikeisti. Žaidimas leis jums valdyti ir užsiimti pasirinktos šalies kariuomene, politika, diplomatija, ekonomika ir technologija.



Kuomet kitos imperijos bandys plėstis, konfliktas taps neišvengiamas. Štai tuomet teks vadovauti savo kariams, kurie, kaip ir galima buvo tikėtis, visiškai atitinka savo istorinius prototipus. Tas pats pasakytina ir apie jų naudojamus ginklus. Didelės įtakos mūšiams turės aplinka ir oras. Pastatai, miškai ir aukštumos gali gerai pasitarnauti, jei naudositės jais protingai.

Tų metų istorijoje taip pat labai svarbus buvo jūros mūšių vaidmuo. Žaidime jie irgi nepamiršti. Valdydami laivus, galėsite skandinti priešų laivus ir juos pagrobti.

„Imperial Glory“ pasirodys išskirtinai AK 2005 metų pradžioje.

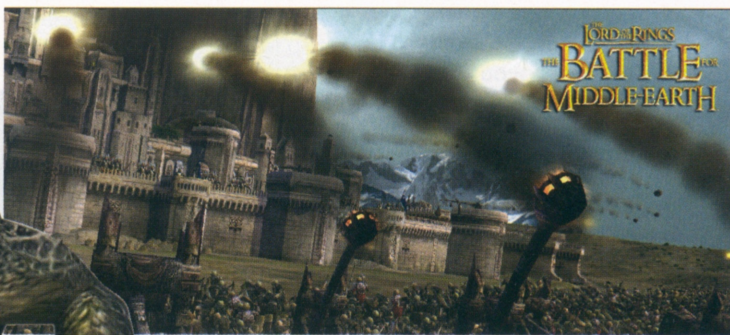




LORD OF THE RINGS: THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH

Vienas įdomiausių „Elec-Arts“ kompanijos projektų parodoje be jokios abejonės, tapo, naujas „The Lord of the Rings“ frančizės žaidimas, realaus laiko strategija „The Battle for Middle–Earth“, kurioje galėsite iš naujo atgaivinti epinius klasika tapusios Peter'io Jackson'o trilogijos mūšius. Iš karto reikia pasakyti, kad šis naujas ambicingas projektas ketina perimti garsiųjų filmų emocinę įtampą: pakankamai drąsus ir keistas sprendimas realaus laiko strategijai, žanrui, paprastai neturinčiam daug individualumo. Tačiau kelias, kuriuo kūrėjai ketina pasiekti šį tikslą, yra aiškus — jie ketina padaryti žaidimo pasaulį kiek įmanoma panašesnį į realų. O tai reiškia, kad „The Lord of the Rings“ pasauliui reikės ekstremaliai aukšto detalizavimo lygio — kaip ir interaktyvumo.

Mūšyje už Middle-Earth galės sudalyvauti net keturios frakcijos: gerieji „Gondor“ ir „Rohan“ ir blogieji „Mordor“ bei „Isengard“. „Gondor“ bus iš esmės gynybinė frakcija su galinga kariuomene ir apsiausties ginkluote. „Rohan“ bus „greito smūgio“ frakcija su gerai ištreniruotais raitininkais. „Mordor“ galės priblokšti priešus savo brutalių orkų begaline galia. Ir „Isengard'o“ galingi „uruk-hai“ pėstieji kariai ir jų paslaptingas vadas Saruman tikrai sukels rimtas grėsmes kiekvienam. Žaidime bus dvi vieno žaidėjo kampanijos: viena už gerąją pusę, kita — už blogąją. Jose galėsime sužaisti prieš ir už visas šias frakcijas. Taip pat sutiksite veikėjų, kurie pasikartos visose šiose kompanijose ir „suriš“ jas tarpusavyje.



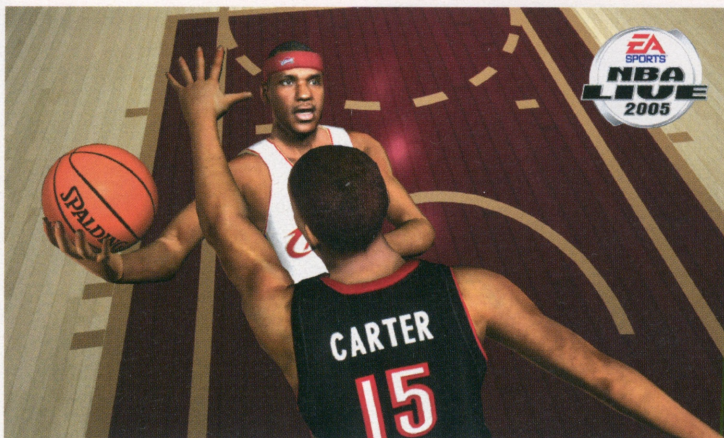


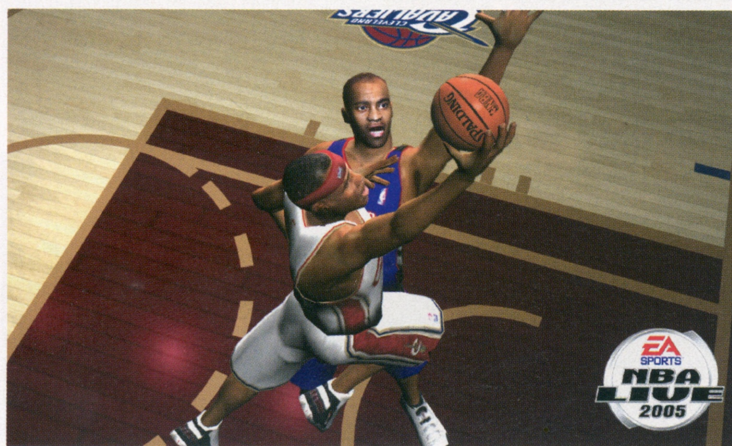
Apibendrindamas, drįstu teigti, kad jei darbas prie žaidimo vyks ir toliau taip pat sėkmingai, EA tikrai pavyks įgyvendinti savo pažadą. Naujas žaidimas parodoje „sublizgėjo“ savo tikroviška grafika, aukštu detalizacijos lygiu ir nepakartojamais garso efektais.

„Lord of the Rings: The Battle for Middle–Earth“ pasirodys išskirtinai PC metų pabaigoje.

NBA LIVE 2005

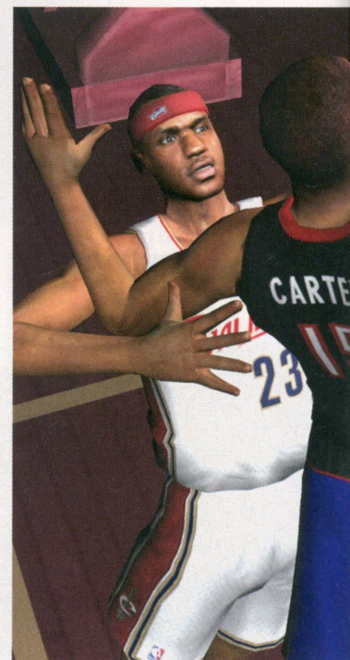
Pasiruoškite naujam NBA sezonui. Nauja 2005 metų kompiuterinio žaidimo versija pristato patobulintą „freestyle" valdymo sistemą, su kuria galėsite tiksliau ir naudingiau vadovauti savo žaidėjų veiksmams atakoje ir gynyboje. Anų metų „NBA Live" versijoje išvydome „dunk" ir „layup" mygtukų išskyrimą, šiais metais EA nusprendė išskirti vadinamus gynybos mygtukus: nuo šiol, jei jūsų oponentas nepataikė metimo, turėsite pasirinkimą, ar paspausti vieną mygtuką ir atkovoti kamuolį, ar visai kitą, ir pabandyti atlikti pakartotiną dėjimą.





Taip pat „NBA Live 2005" pagerintas ir grafikos požiūriu, palyginus su ankstesnėmis frančizės dalimis — visų pirma tai pasakytina apie „motion capture" technologiją ir padidėjusį visokiausių žaidimo situacijų animacijų skaičių; ypač daug išvydome naujų scenų, vykstančių už aikštelės ribų. Be to, žaidėjų modeliams naudojama dar daugiau poligonų ir aukštesnės rezoliucijos tekstūros — Šakilas O'Neal'as atpažįstamas taip pat lengvai, kaip ir „smulkesni" žaidėjai, pvz., Kobe Bryant'as. Taip pat pagerintas aikštelėje esančių žaidėjų DI, jų elgesys tapo artimesnis realiam. Visus aikštelėje vykstančius įvykius komentuos Marv Albert ir Mike Fratello.

Vienu metu žaidimas kuriamas AK, „Xbox", „PlayStation 2" ir „GameCube" platformoms, o pasirodys, kaip jau tapo įprasta, spalio mėnesį, prieš naująjį NBA sezoną.



NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

Gaila, tačiau EA paroda nebuvo labai dosni laukiantiems „Need For Speed Underground" tęsinio. Parodoje demonstruotas „Underground 2" treileris buvo grynai reklaminis triukas. Jame pašėlusiais greičiais lenktyniauja tikri automobiliai, o viskas vyksta... ant merginos kūno. Po to staigiai sumirga įvairiausi šviečiantys „Need For Speed Underground 2" užrašai ir ... viskas. „Geimplėjaus" vaizdų ir informacijos teks laukti vėliau.

Kol kas galime pateikti tik žodinę informaciją bei keletą įspūdingų iliustracijų. Svarbiausias „Underground 2" vinis, be abejonės, bus laisvas režimas — žaidėjai tiesiog važinėsis po miestą ir ieškos gatvėse vykstančių lenktynių. Iš kitos pusės, priešiškai nusiteikę pogrindiniai lenktynininkai taip pat jus susiras, parodys įspūdingiausias miesto lenktynių vietas ir išprovokuos lenktyniauti. „Underground 2" bus ir trys nauji žaidimo režimai, tačiau kol kas jie nėra įvardinti. Stipriai pagilintas bus ir „tiuningo" elementas, žaidime bus galima tiksliai parinkti ir sureguliuoti kiekvieną automobilio detalę.

Bus daugiau nei 30 automobilių, o vizualinis „tiuningas" turės dvigubai daugiau galimybių. Bus galima derinti netgi automobilio garso sistemą!

„Underground 2" į PC ir konsoles „atvažiuos" tradiciškai, metų pabaigoje.









Labai nekantriai laukiamas RTS žaidimas, sukurtas „Activision" ir „Creative Assembly" kompanijų, parodos metu sužavėjo visus savo naujų vietovių apdorojimo varikliuku, leidžiančiu vienu metu valdyti iki 10 000 trimačių padalinių mūšio lauke. Be to, naujasis variklis leidžia panaudoti daug daugiau detalių ir veikėjams, ir žemėlapiams. Parodos metu žemės paviršiuje buvo demonstruojami pakilimai ir raukšlės, kurių dėka sukuriamos labai įdomios naujos taktinės situacijos — pvz., lankininkai žymiai efektyvesni tuomet, kai šaudo būdami virš savo priešų.

Kitas skiriamasis žaidimo bruožas yra tas, kad kampanijų ir mūšių žemėlapiai susieti tarpusavyje. Tai reiškia, kad jeigu mūšis kampanijos žemėlapyje prasidėjo kalnuose, vadinasi, tuos pačius kalnus žaidimo objektų generatorius jums „pagamins" ir mūšio lauke. Grafinis varikliukas parodos metu taip pat buvo smarkiai patobulintas: pradedant šešėliais ir baigiant kylančiomis kelyje dulkėmis po to, kai juo pražygiavo eilinė armija.

Neabejotinai „Rome: Total War" kiekvieną kartą atrodo vis geriau. Taigi dar nekantriau laukiame jo pasirodymo AK rinkoje, kuris įvyks metų pabaigoje.





Žaidimų konsolės „Xbox" ir AK turėtojai jau birželio pabaigoje galės džiaugtis dar viena pirmojo asmens šaudykle, kai pasirodys komandos „Zombie" naujas žaidimas „Shadow Ops: Red Mercury". Žaidime jums atiteks kapitono Frank Hayden vaidmuo, kai šis mėgina sustabdyti pasaulinę teroristų organizaciją, į kurios rankas pateko branduolinis įrenginys, paslaptingu pavadinimu „Red Mercury". Vieno žaidėjo kampaniją sudarys 25 misijos.

Veiksmas vyks karo nusiaubtuose miestuose, džiunglėse, sniego kalnuose ir visose šiose vietose jums teks susidurti su begale pavojingų ir ginkluotų teroristų. Skirtingai nuo ankstesnių kompanijos „Zombie" žaidimų, kuriuose pagrindinis akcentas buvo veiksmo tikroviškumas, „Shadow Ops: Red Mercury" labiau primena filmą, super įspūdingą veiksmą. Žaidimas kuriamas „Unreal" varikliuko pagrindu, žymiai patobulintu specialiai jam.





Daugelio žaidėjų režimą sudarys „capture the flag" (pagrobti vėliavą), „deathmatch" (mirtinas mačas), ir „VIP escort" (labai svarbių personų palyda) režimai. Taip pat numatytas kooperatyvinis perėjimo režimas, kuomet misijas galėsite vykdyti kovodami kartu su savo draugu.



SHELLSHOCK: NAM 67

Karas Vietname — pastaruoju metu gana populiari videožaidimų industrijoje tema. Ir jei daugybės filmų šia tema, savo laiku pasirodžiusių JAV, bendra tendencija buvo „kaip visa tai siaubinga ir beprasmiška", tai žaidimai, kaip ir priklauso pramoginiam žanrui, dažniau suteikia vartotojui galimybę pasijusti herojumi.

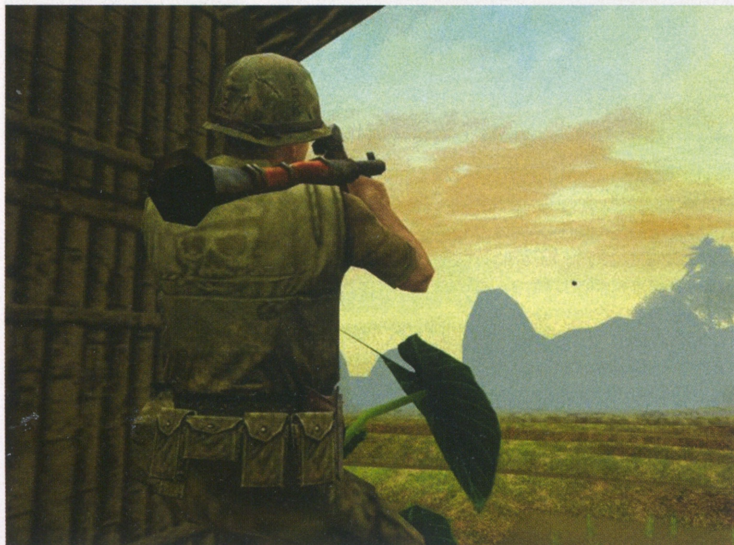
„Shellshock: Nam '67" — tai žaidimas, parodantis karą iš tos blogos, karčiosios pusės. Tikriausiai toks skirtumas nuo kitų žaidimų ta pačia tema paaiškinamas tuo, kad šį „geimą" kuria ne amerikiečiai: kompanijos su iššaukiančiu pavadinimu „Guerill"a („partizanų karas") būstinė yra Amsterdame. Tačiau kariauti mums vis dėlto teks amerikiečių pusėje. Pagrindinis žaidimo herojus — jaunas karys, neseniai pašauktas į armiją ir po trumpo bazinio pasirengimo 1967 metų sausio mėnesį mestas tiesiog į mirtinas Vietnamo džiungles. Savaime suprantama, kad kaip ir bet kokiame veiksmo žaidime, mūsų lauks specialios misijos (dviejų rūšių — didelio masto mūšiai su Šiaurės Vietnamo kariuomene ir slaptos operacijos mažame būryje). Tačiau pagrindinis tikslas — ne pagražinti krūtinę medaliais (jų iš viso nebus), o išgyventi.



Ir, žinoma, tai nebus paprasta. Sunkiai praeinamose džiunglėse net susiorientuoti yra problema, nekalbant apie nepastebimas priešų pasalas arba gaudykles. Lengvai galima supainioti savuosius ir priešus (nors žaidimas čia padeda, keisdamas taikinio spalvą priklausomai nuo to, į ką taikysimės), o kompiuterio valdomi kariai gali klysti, taigi žala nuo vadinamo „friendly fire" visai tikėtina. Kaupiant karinę patirtį, herojaus savybės ir gabumai augs — bet misijos vargu ar taps paprastesnės. Beje, džiunglės nėra vienintelis kovų „placdarmas" — kariauti teks ir požeminiuose tuneliuose, ir ryžių laukuose...

Skirtingai nuo daugelio savo kolegų, developeriai nesigiria, koks „krūtas" jų varikliukas ir DI, o kukliai sako, kad jie atitinka šiuolaikinius standartus. Priešai moka rengti pasalas, vertinti jėgų santykį ir likti priedangoje. Jei santykis ne jų naudai — greitai ištirti mūšio lauką ieškant gyvų; savi irgi veikia grupėmis, padeda jums dengiančia ugnimi, bet sunkioje situacijoje gali ir pasitraukti, nesulaukę jūsų. Kai kuriose misijose galėsime „užsakyti" aviacijos ir sraigtasparnių pagalbą.





Pasibaigus misijai, būrys grįžta į bazę, kur galima net tik pailsėti ir išsigydyti, bet ir papildyti ekipiruotę. Nors, atrodo, reguliarios armijos karys turėtų būti išlaikomas valstybės, kai ką bazėje teks pirkti už savo „krauju ir prakaitu" uždirbtus pinigėlius (tam, savo ruožtu, pardavus mūšyje įsigytus „trofėjus").

Žaidimas yra trečiojo asmens. Jame pakanka realistiškų niūrių scenų — nuo sužalotų lavonų iki žiaurių belaisvių žudynių (rodomų ir misijose, ir vaizdo klipuose tarp jų). Grafika yra aukšto lygio, tikroviška, ypatingas dėmesys skirtas veikėjų animacijai. Pavyzdžiui, karys, gavęs mirtiną sužalojimą, ne tik kiekvieną kartą krenta kitaip, bet ir spėja kartą kitą šauti į priešą.

Leidėjas, kompanija „Eidos", žada išleisti šį intriguojantį projektą jau greitai, birželio pabaigoje. „Shellshock" pasirodys PC, „PS2" ir „Xbox" platformoms.

SILENT HILL 4: THE ROOM

Parodos metu kompanija „Konami" pristatė ilgai lauktą „Silent Hill 4: The Room".

Planuojamas išleisti AK, PS2 ir „Xbox" konsolėms šių metų rudenį, žaidimas turės naują personažą, vardu Henry Townshend, kuris „tampa savo užburtų namų auka". Laikui bėgant jis suvokia, kad vienintelė išeitis — paslaptingi portalai, kurie lydi į alternatyvius pasaulius, pilnus, visokiausių rūšių pabaisų — ir kai kurie iš jų gali net pulti per sienas! Reikia pažymėti, kad naujausias serijos žaidimas neturės jokio ryšio su ankstesniais, taigi jei nežaidėte kitų dalių — nieko tokio.

Žaidime panaudota realiame laike besikeičianti ir psichologiškai žaidėjus slegianti aplinka, pvz., tamsus miškas, kalėjimas, motelis. Tekstūros, realistiški personažų modeliai, visiškai naujos pabaisos, tikroviški aplinkos vaizdai dar kartą pasiekia naują įspūdingą kokybės lygį meistrų iš „Konami" dėka. Pagaliau dar viena naujovė serijoje: pagrindinį herojų galėsite valdyti ne tik trečiuoju asmeniu, kaip anksčiau, bet ir pirmuoju. Kaip paaiškino Akira Yamaoka, visų iki šiol išleistų „Silent Hill" muzikos kompozitorius, kuomet Henry bus savo kambaryje, kamera rodys aplinką pirmuoju asmeniu. Bet kai jis išeis iš savo kambario, matysime klasikinį trečiojo asmens vaizdą.

Taip pat ketvirtoje serijos dalyje bus daugiau ginklų ir priešų negu bet kokiame ankstesniame „Silent Hill" žaidime. Pasikeitęs pagrindinio herojaus valdymas bus greitesnis, o ginklus galima bus persijungti realiame laike, t. y. nereikės užeiti į pagrindinį meniu. Galima įtarti, kad kai kurie populiariausi įrankiai žaidime vis dėl to bus, pvz. sunku įsivaizduoti herojų be radijo imtuvo, žiebtuvėlio, ir kai kurių populiaresnių ginklų, tokių kaip šautuvas ir katana.



SPIDER-MAN 2

Kompanijos „Activision" ir „Treyarch" parodos metu pristatė „Spider Man 2", naujausią populiaraus komikso kompiuterinio varianto tęsinį. Skirtingai nuo pirmosios dalies, antroje mums žadama žymiai daugiau interaktyvumo — dabar užuot tiesiog perėję lygį iš taško A į tašką B, galėsite daug tyrinėti ir bendrauti. Kai išvysite Niu Jorko miesto gatvėse (sukurtose pagal realų prototipą, t. y. pagal tikrus miesto gyvenamuosius rajonus) veikėjus su skirtingų spalvų ikonukėmis virš galvų, būtinai juos užkalbinkite! Nes būtent tuomet galėsite aktyvuoti papildomas bonus misijas ir naujus netikėtus siužeto posūkius. Dar daugiau, mieste aptiksite daugiau kaip 100 vadinamų „išbandymo ženklų", kur galėsite patikrinti (žinoma, už vertingus apdovanojimus) savo žmogaus–voro gabumus ir savybes, pvz. bėgimas miesto gatvėmis per nustatytą laiką. Jeigu jau paminėjome savybes, reikia pridurti, kad antroje žaidimo dalyje jų skaičius žymiai išaugęs. Paprasta ir neįspūdinga originalaus žaidimo kovų sistema pakeista naujoviška kombo sistema, kuomet Spider Man gali naudoti voratinklius kombo pradžiai, atlikti triukus ore, suduoti kontrsmūgius ir net bėgioti sienomis — viskas tam, kad efektyviau ir efektingiau nugalėtumėme priešus, kurių neramiose miesto gatvėse išvysime tikrai daug.





Žaidimo grafika irgi akivaizdžiai pagerėjo. Naujasis Spider–Man veikėjo modelis turi daug daugiau poligonų ir detalizuotas žymiai geriau, o kostiumas beveik niekuo nesiskiria nuo to, kurį galėjome matyti garsiajame filme. Pats miestas atrodo kaip masyvus, įspūdingas megapolis, sudarytas iš daugybės detalių. Ypač gilų įspūdį palieka „naktinė miesto versija", kuomet gatvės apšviečiamos skirtingais šviesos šaltiniais su nuostabiais specialiaisiais efektais. O dar pridėkite skraidančius malūnsparnius, už kurių galima užsikabinti, ir suprasite, apie ką aš...

„Spider–Man 2" pradžiugins mus jau visai netrukus — liepos pradžioje, ir pasirodys PC ir visose šiuolaikinėse konsolėse.

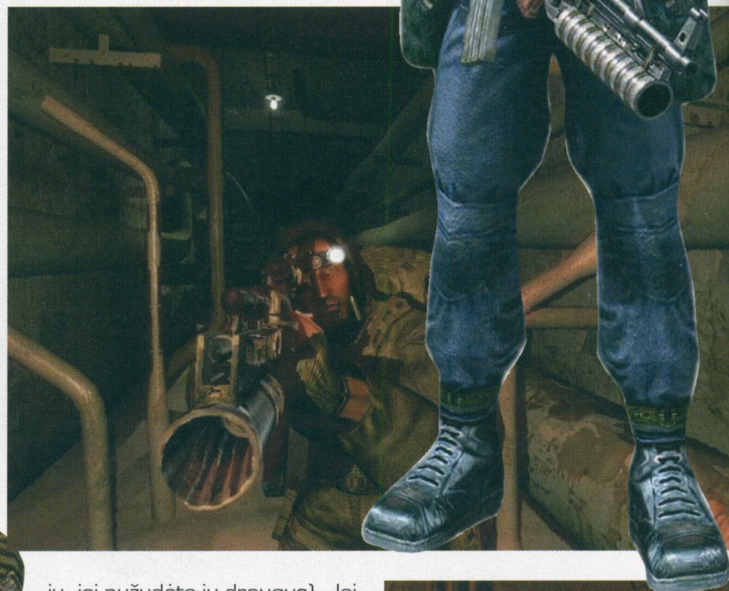




Parodos metu buvo neįmanoma nepastebėti ir vieno laukiamiausių šių metų žaidimų, ambicingojo „S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl". Kompanijos „GSC Game World" ir „THQ" parodoje pristatė naujausią žaidimo versiją, kurioje demonstruoti nauji priešai–mutantai, naujos „anomalijos" — radioaktyvios arenos, žudančios visus praeivius ir visą aibę „DirectX 9" paremtų grafinių specialiųjų efektų.

Demonstracinėje versijoje pateiktas ir labai įdomus dalykas, kurį patys kūrėjai vadina „monstrų dirbtinio intelekto dviem skirtingais lygiais". Vienas iš jų nusako, kaip monstrai ir kiti veikėjai saveikaus tarpusavyje palikti vieni (jie gali pulti vienas kitą arba vengti, priklausomai nuo to, kiek yra išalkę, kaip "pavojingai" vertina vienas kitą, ir pagaliau, kiek sužeisti). Kitas DI lygis nusako monstrų elgseną, išvydus pagrindinį veikėją, t. y. jus. Pvz., toks priešas kaip „bloodsucker" būtinai agresyviai puls jus iš priekio, jei susidursite su juo artimoje distancijoje, tačiau jei tik turės progos, jis būtinai pasinaudos savybe tapti nematomu ir puls iš nugaros arba šono.

Vieni sudėtingiausių priešininkų „STALKER" žaidime bus jūsų „kolegos", kurie, kaip ir jūs, yra pavojingai ginkluoti ir tikrai netoleruoja jų teritorijos užgrobimo. Tačiau jei panaudosite savo gamtos suteiktą charizmą, galite susidraugauti, ir tuomet galėsite net prekiauti su jais bei išgauti vertingos informacijos. Priklausomai nuo jūsų veiksmų, kai kurie „stalkeriai" gali jus persekioti (ypač tuo atveju, jei nužudėte jų draugus). Jei nepasiseks ir aptiksite visą būrį tokių „draugiškai" nusiteikusių „stalkerių", jie panaudos taktinį puolimą primenančias atakas — t. y. bandys apsupti jus iš kraštų ir šonų.



Be minėtų „stalkerių" ir mutantų, būtinai susidursite ir su zonose patruliuojančia kariuomene, labai sunkiai ginkluota ir pavojinga. Dar viena naujovė — vadinamosios „anomalijos", teritorijos, kurių reikia vengti bet kokia kaina — jos yra radioaktyvios ir visiems pražūtingos. Jas atpažinti galėsite pagal oro blykčiojimą tose vietose arba pasitelkę radiacijos matuoklį. Parodos metu demonstruotos dvi anomalijos — „gravity", įtraukianti aukas ir traiškanti jas į košę, ir nuodų („acid"), padengianti aukas karštais žaliais nuodais ir mirtinai nuplikanti.



Galiausiai reikia paminėti, kad naujausia žaidimo versija parodos metu sukosi ant „DirectX 9" varikliuko. Visi specialieji efektai, tokie kaip dinaminis apšvietimas, sprogimai, dūmas, rūkas ir kiti, atrodė ypač įspūdingai ir tikroviškai.

THQ atstovai paminėjo, kad netrukus pasirodys vieša žaidimo beta versija su daugelio žaidėjų režimu.

STAR WARS: BATTLEFRONT

Komandinės šaudyklės įgauna vis daugiau populiarumo, ypač po „Battlefield" franšizės sėkmės. Štai ir „LucasArts" kartu su „Pandemic" nusprendė pradžiuginti visus šio žanro gerbėjus dar kartą. „Star Wars: Battlefront" — tai „multiplayer" režimu paremta trečiojo asmens šaudyklė. Parodos metu pristatyto žaidimo tikslas buvo užvaldyti kaip įmanoma daugiau vadinamų „mazginių taškų" žemėlapyje, kur galite prisikelti po netikėtos mirties. Dar daugiau, šiuose taškuose atsitiktinai gali atsirasti transporto priemonės, palengvinančios judėjimą žemėlapyje. Žaidimas baigiasi, kuomet viena iš komandų praranda bendrą jai skirtų taškų skaičių — pastarasis mažėja po kiekvieno nario eilinės mirties.

„Geimplėjaus" procesas nepateiks nieko naujo žanro veteranams. Verta tik paminėti, kad kiekvieną kartą prisikeldami savo kovotoją mazginiame taške, galite pakeisti jo klasę — tai suteiks galimybę naudotis visų žaidime pristatytų ginklų arsenalu. Grafiškai žaidimas atrodo nuostabiai. Garsios „Star Wars" franšizės aplinkos kartu su solidžiai atrodančiais kovotojais palieka labai malonų įspūdį.





Žaidimo pasirodymas PC, PS2 ir „Xbox" platformose numatytas rugsėjo pabaigoje, tuo pat metu, kaip ir klasikinės „Star Wars" filmų trilogijos pasirodymas DVD diske.



STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

Dar vienas to paties žanro, kaip ir „Star Wars: Battlefront", žaidimas buvo pristatytas E3 parodoje — ir nieko keisto, nes „LucasArts", atrodo, įsivėlė į taktinių šaudyklių kūrimą, siekdami visiškai užpildyti šią nišą videožaidimų rinkoje. Skirtingai nuo „Battlefront", šis žaidimas nėra išskirtinai „multiplayer" — jame numatytos kampanijos tiek vienam žaidėjui, tiek ir bendram praėjimui. Žinoma, visiems, norintiems sužaisti vienas prieš kitą, taip pat palikta tokia galimybė — žaidimas palaiko iki 16 žaidėjų „multiplayer" režimą.



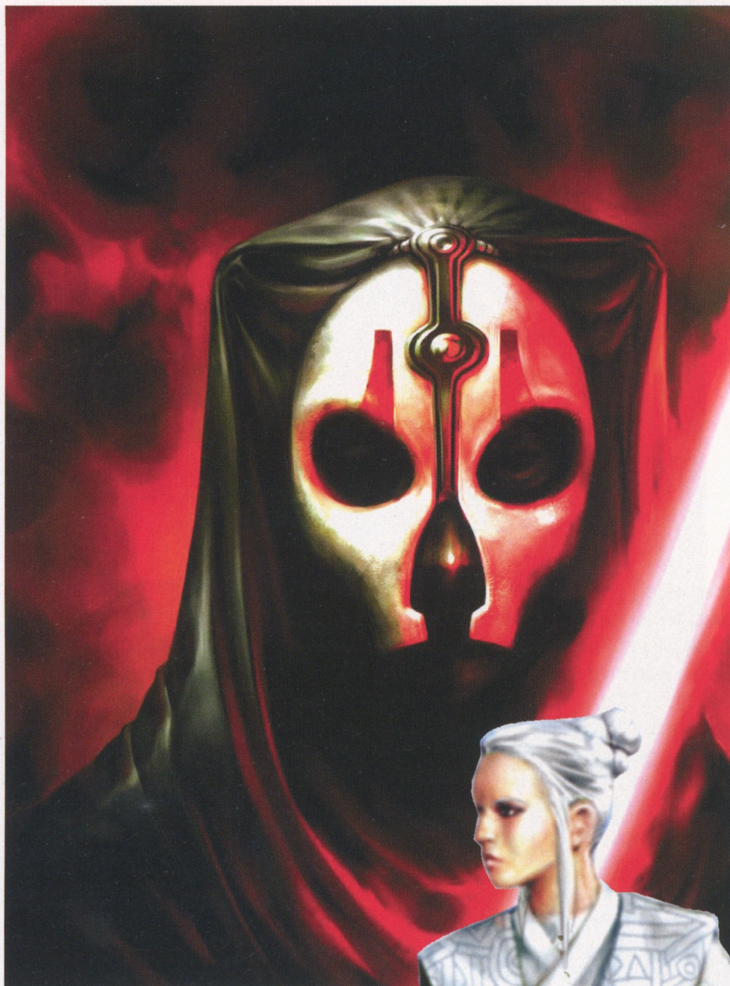


Žaidimo metu jums teks valdyti savo elitinių kareivių būrį ir nurodyti jiems, ką daryti, kur eiti ir ką pulti. Nors valdymo schema žadama labai paprasta ir draugiška, žaidimas bus pakankamai sudėtingas. Per 14 jo lygių jums teks pabuvoti tokiose „Star Wars" sagos žinomose vietovėse, kaip „Kashyyyk" planeta, „Geonosis" planeta ir kitos. Ir, žinoma, kiekviename naujame lygyje teks susidurti vis su naujais ir galingesniais priešais. O žaidimo pabaigoje teks susikauti ir su Epizodo III vienu iš blogiukų — galinguoju generolu Grievous.

Savaime suprantama, jūsų kariai turės visas reikalingas priemones savo sudėtingai misijai įvykdyti. Tam jie galės rinktis vieną iš aibės visokiausių žaidimo ginklų, taip pat panaudoti tuos, kuriuos paliko priešai po savo mirties.

Žaidimo fizika ir grafika garsaus „Unreal" variklio dėka atrodė labai patraukliai ir sklandžiai. Taigi, laimingi Xbox ir galingų AK vartotojai, — ruoškitės sutikti šį „Metroid Prime", „Halo" ir „Rainbow Six 3" mišinį jau šių metų spalio mėnesį!

STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS



Naujausias „Star Wars" frančizės tęsinys, kuriamas Pietų Kalifornijoje esančios „Obsidian Entertainment" (pirmąją dalį sukūrė „BioWare"), buvo pristatytas parodoje kaip vienas laukiamiausių projektų.

Pirmas dalykas, kuris krenta į akis — visiškai ta pati meniu sistema. Žinoma, pirmos dalies meniu buvo labai gerai apgalvotas ir patogus, tačiau, tikėkimės, kad kūrėjai pakeis bent meniu spalvą per laiką, likusį iki žaidimo pasirodymo. „Geimplėjaus" procesas taip pat liko beveik nepakitęs, pavyzdžiui šviesos kardo judesiai ir atakos liko tos pačios.

Iš kitos pusės, antrasis KOTOR turi naujų „Jedi Force" galių, tokių kaip „jėgos regėjimas" — panaudojant jį, galima matyti kitus veikėjus (ir priešus) per sienas. Kita nauja savybė — „jėgos traiškymas", traiško su didžiule jėga ir nuostoliais oponentų kūnus ir atrodo nė kiek ne prasčiau nei įžymi Darth'o Vader'io ataka „jėgos suspaudimas".

„Sith Lords" žaidime prie jau žinomų iš pirmos dalies „Jedi" klasių pridedamos dar kelios, prestižinės, skirtos aukšto lygio „Jedi" veikėjams. Kai kurios jų bus pasiekiamos tik šviesos arba tamsos jėgų paveiktiems veikėjams — o tai reiškia, kad norint atrakinti viską, jums teks pereiti žaidimą bent kelis kartus.

Kita įdomi naujovė — nuo šiol jūsų grupės nariai bus paveikiami jūsų sprendimų, t. y. jų moraline puse. Tarkim, kai kurie jūsų sprendimai galės supriešinti grupės narius tarpusavyje arba priversti išvis jus palikti.

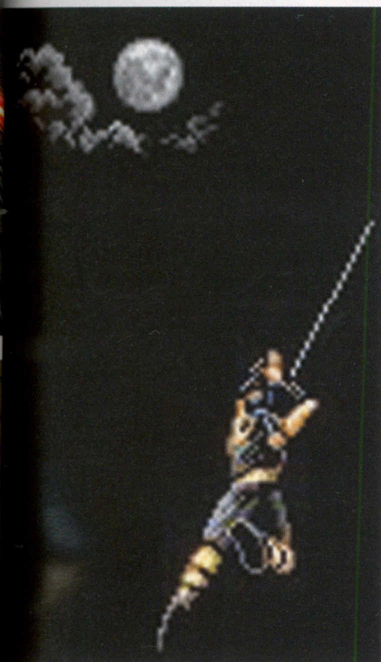
Laukiama, kad žaidimas pasirodys „Xbox" konsolėje ir PC kitų metų pradžioje.







Kompanijos „Activision" epinis žaidimas apie ninzę yra sudėtinga „stealth" ir agresijos kombinacija. Skirtumai nuo garsios konsolių versijos pasireiškia tuo, kad herojų matysime ne iš nugaros, o iš viršaus. Perkėlimo į „mobile"











platformas išbadymą išlaikė tik vienas herojus — moteris ninzė Ayame, tačiau visi ginklai liko tie patys. Kaip visuomet geriausi ninzės draugai — šešėliai ir medžiai — padės pasislėpti nuo priešų. Žaidimas pasižymi graži muzika, grafika atrodo labai smulkiai, o didžiausią įspūdį palieka animacijos, kuomet nužudome priešą iš nugaros. Žaidimas pasirodys liepos mėnesį.

Vienas maloniausių E3 siurprizų tapo „THQ" kompanijos kompiuterinės animacijos filmo „The Incredibles" perkėlimas į žaidimų platformas. Naujas žaidimas yra platformerio ir „beat-'em-up" žanrų mišinys, leidžiantis jums nukauti krūvas robotų ir kitų nemalonių veikėjų, tuo pačiu metu šokinėjant ir sprendžiant kiekvienam lygiui (kurių iš viso yra 20)



būdingus galvosūkius. Tarp veikėjų išvysime patį Mr. Incredible ir jo draugę Elastigirl, taip pat Violet, Dash, ir Jack Jack'ą. Kiekvienas veikėjas pasižymi nuosavomis, tik jam būdingomis savybėmis ir supergaliomis. Be PC, žaidimas yra kuriamas ir „PlayStation 2", „Xbox", „GameCube", „Game Boy Advance" platformoms.





Tony Hawk's Underground 2

Kompanijos „Activision" ir „Neversoft" intensyviai kuria garsios riedlenčių frančizės tęsinį, „Tony Hawk's Underground 2". Žaidimo siužeto režimas supriešina Hawk ir Margera komandas, kurios rungiasi tarpusavyje, keliaudamos po pasaulį. Parodos metu pademonstruotame klipe galima buvo matyti tokias tikrojo „skateboarding'o" įžymybes, kaip Mike Vallely, Phil ir Ryan Dunn. Žaidimo metu galėsime ne tik valdyti pagrindinį heroju, bet ir persijungti tarp kitų veikėjų. Daugybė naujovių, skiriančių žaidimą nuo ankstesnių dalių, tikrai pamalonino akį: nuo šiol galėsite dėti lipdukus ant sienų, kur važiavote, į priešus įmanoma mesti visokius daikčiukus, taip pat, jei norėsite nupiešti ką nors įspūdingo, ramiai galite nulipti nuo riedlentės ir paivairinti vietinius peizažus „graffiti". Dar daugiau, nauja funkcija „slo–mo focus control" leis sulėtinti veiksmą tam, kad paprasčiau būtų atlikti sudėtingus triukus. Pasaulinio turo metu į savo komandą galėsite pakviesti daug bendražygių, iš viso iki 20 veikėjų. Kiekvienas žaidimo veikėjas turi net kelis kostiumus, kuriuos reikės „atrakinti".

Kitas „Tony Hawk's Underground 2" režimas yra klasikinis, jame per tam tikrą laiką reikės atlikti specialias užduotis, kurių yra apie 100. Kai kurie lygiai šiame režime tiesiog perkelti iš ankstesnių žaidimo dalių, pvz. Kanados lygis yra paimtas iš „Tony Hawk's Pro Skater 3".

Kaip ir jo pirmtakas „Tony Hawk's Underground", THUG2 suteiks žaidėjams daugybę derinimo galimybių. Galėsite sukurti ne tik savo riedlentininką, bet ir parkus, triukus, misijų tikslus, ir net tatuiruotes „graffiti" pavidalu.

Kol kas žaidimo pasirodymo rinkoje data neskelbiama, tačiau žinoma, kad antroji dalis, priešingai nei pirmoji be visų šiuolaikinių konsolių, pasirodys ir PC.



Worms Forts: Under Siege!



Kompanijos „Team 17" kirminai sugrįžta! Su naujais pakeitimais seniai žinomoje žaidimo formulėje ir tik jiems būdingu išskirtiniu humoru. Esminis naujo „geimo" skirtumas nuo ankstesnių yra „fortų" sistema — nuo šiol galite pastatyti statinių tinklą, kuris darys įtaką tam, — iš kur ir kaip, su kokiais ginklais galėsite pulti. Pasirinkimui turėsite daug statinių rūšių, priklausomai nuo vietovės ir resursų. Dar daugiau, jei priešas nutrauks jūsų statinių grandinę, likę be tiekimo statiniai bus neveiksnūs. Taigi, dabar ir prie statybos darbų prisidėjo taktikos elementas. Akivaizdu, kad neapsimoka statyti grandinėmis, o geriau apskritimus su bazėmis viduje.

Visa „Worms" serija visuomet buvo garsi savo beprotiškais ir juokingais ginklais; nauja dalis taip pat ne išimtis. Parodoje išvydome milžinišką „sci–fi" stiliaus lazerinę patranką, kažkokį neaiškios formos ginklą, šaudantį... degančiomis beždžionėmis, ir net galingiausią puolimo būdą —„Armageddon", užpilantį priešus pragaro ugnies kruša.

Worms Forts pasirodys PC, PS2 ir „Xbox" versijose metų pabaigoje.



YU-GI-OH! POWER OF CHAOS: JOEY THE PASSION

Populiarusis japonų kortų žaidimas, įsiskverbęs į TV ekranus, konsoles ir AK turės dar vieną seriją. „Yu-Gi-Oh! Power of Chaos: Joey the Passion" žaidime kortomis kovoti reikės prieš Joey, geriausią pagrindinio herojaus Yugi draugą. Žaidimas žada pakeistą sąsają, „LAN" palaikymą dviejų žaidėjų kovai bei šimtus naujų kortų.





ZOO TYCOON 2

Dar vienas daug žadantis kompanijos „Microsoft" žaidimas parodoje — tai tęsinys geriausiai 2001 metais parduodamam žaidimui „Zoo Tycoon". Skirtingai nei pirmtakas, „Zoo Tycoon 2" bus visas 3D su aibe patobulinimų, kurių dėka žaidimas taps patrauklesnis veteranams ir lengvesnis naujokams. Kaip ir originale, turėsite pastatyti nuosavą zoologijos sodą, ir padaryti taip, kad lankytojų (ir jūsų pajamų) skaičius tik augtų. Žaidimo 3D variklиukas leis jums greitai, vienu pelytės paspaudimu pasirinkus atitinkamą teptuką, perkelti raganosį iš dykumos (kur jis paprastai gyvena) į ką nors labiau egzotiško, pvz., į poliarinį urvą.



Gyvūnų priežiūros sistema taip pat supaprastėjo — nuo šiol jums nereikės statyti eksponatų, nuo kurių dydžio priklausys juose esančių gyvūnų sveikata ir laimė. Dar daugiau, gyvūnams apskritai nereikės jokių narvelių arba tvorų. Patenkinti gyvūnų norus galėsite dviem būdais: arba asmeniškai maitindami juos, arba samdydami prižiūrėtojus, kurie atliks tą darbą už jus. Tam, kad gyvūnai butų laimingi, jiems pakaks būti sotiems ir gyventi toje aplinkoje, kurioje jie gyvena laisvėje. O triukšmingi zoologijos sodo lankytojai privers jūsų gyvūnus nervintis. Tačiau būtent tie lankytojai ir bus jūsų pagrindinis pajamų šaltinis, jei norėsite išlaikyti savo zoologijos sodą. Taigi jums teks nuolat laviruoti tarp lankytojų ir eksponatų, t. y. gyvūnų, laimės tam, kad sodas pelningai dirbtų.

Susikurti nuosavą zoologijos sodą savo AK visi norintys galės spalio mėnesio pradžioje.





Unreal Tournament 2004

Kasmetinis turnyras



Prisipažinsiu, „Unreal Tournament 2004" pasirodymo laukiau gan skeptiškai nusiteikęs. Esu Unreal frančizės gerbėjas, teko prikišti nagus prie visų serijos žaidimų, tačiau UT 2004 anonsas, kuris sekė netrukus po to, kai pasirodė „Unreal Tournament 2003", mane labai nustebino. Ką galima nuveikti per metus su tuo pačiu varikliu, tomis pačiomis technologijomis ir idėjomis? Juk tai ne FIFA ar NBA serija, kurioje, norint spėti su tikrove, reikalingas kasmetinis atnaujinimas. Laimei, pasirodžius Žaidimui, likau maloniai, labai maloniai nustebintas ir sužavėtas.



Žaidimo dosje

„Unreal Tournament 2004"

www.unrealtournament2004.com

Kūrėjas:	„Epic Games"
Leidėjas:	„Atari"
Data:	2004-03-19
Žanras:	FPS

Reikalavimai sistemai

CPU:	1GHz (rek. 1,2GHz)
RAM:	128MB (rek. 256MB)
Video:	32MB (rek. 64MB)

Nuomonė

UT2004 yra vienas geriausių, jei ne geriausias, taktinių FPS žaidimų, kuriuos galima žaisti su PC, vienam arba „online". Patobulintas „geimplėjus", sustiprintas DI ir nauji žaidimo režimai suteikia jam pakankamai turinio, kad būtų galima žaisti žaidimą ištisus mėnesius, o norint „įvaldyti" visus lygius ir taktines subtilybes, kurias siūlo šis žaidimas, tikrai prireiks metų. O iki tada atsiras daugybė „modų", naujų žemėlapių ir galbūt net naujas, oficialus serijos tęsinys.

Mark Smith,
„Game Chronicles Magazine"

Kaip žinote, UT yra turnyrinis daugelio žaidėjų režimas, kurio tikslas — užlipti turnyro laipteliais, kaunantis su kompiuterio valdomais prieininkais arba kovojant su gyvais žaidėjais tinkle. Taigi kalbėti apie žaidimo istoriją ir siužetą kaip ir neišeina. Tiesiog dalyvaujame didžiuliame mega korporacijų remiamame turnyre ir, kovodami įvairiose varžybose, turime užlipti į turnyro „kopėčių" viršų.

Vienas iš skraidančių Onslaught aparatų



Būtent varžybų įvairovė ir yra pagrindinis naujojo „Unreal" koziris. Žaidime yra net dešimt skirtingų režimų, siūlančių įvairias pasišaudymo galimybes. Džiugiausia, kad „Epic" ne tik masina mus naujais, nematytais dalykais, bet sugrąžina ir pamirštus režimus bei savybes. Apžvelkime viską detaliau.



„UNREAL" STANDARTAI

Vieno žaidėjo režimas UT2004 išlikęs beveik toks pats, kaip buvo ankstesnėje serijoje. Surenkate „botų" komandą ir, kovodami skirtinguose turnyruose, „braunatės" iki absoliučios pergalės. Tiesa, negalima nepastebėti kelių nedidelių pakeitimų. Pavyzdžiui, dabar pirmiausia turėsite įrodyti savo pranašumą prieš surinktą komandą, t.y. susikauti „deathmach'e" su pasirinktais botais, ir tik tada galėsite vesti komandą į patį turnyrą. Be to, padaugėjo atsitiktinių kovų, kitų komandų metamų iššūkių, kuriuos priėmę, galite laimėti arba pralaimėti pinigų, gauti arba prarasti kurį nors karį.

Pagrindinis turnyras susideda i keturių režimų: „Capture the Flag", „Double Domination", „Bombing Run" ir „Assault". „Deathmatch" ir „Team Deathmacht" režimai perkelti į prieš turnyrinę kvalifikaciją. Dabar teks du kartus įrodyti tinkamumą kovoms: vienam pačiam ir su pasirinkta komanda. Trys iš pagrindinių turnyro režimų yra atkeliavę iš UT 2003 — tai „Capture the Flag", „Double Domination" ir „Bombing Run". Na, apie „Capture The Flag" daug pasakoti nereikia — tai klasikinis FPS turnyrinis žaidimas, kuriame reikia pernešti priešininko komandos vėliavą į savo bazę ir kartu apginti savo vėliavą. „Double Domination" reikia „užimti" du taškus skirtinguose žemėlapio kampuose ir išlaikyti juos savo pozicijose tam tikrą laiką. „Bombing Run" yra pats sportikiausias turnyras, kuriame reikia per žemėlapį pernešti „kamuolį" ir įmesti į priešininko vartus.

SVEIKI SUGRĮŽĘ

Vieno žaidėjo režime „Epic" labiausiai nudžiugino „Assault" turnyru. Klasikinis pirmojo „Unreal Tournament" režimas, nežinia dėl ko nepasirodęs UT 2003 serijoje, sugrįžta. „Assault" režime žaidžiamos tarsi mini misijos, kur viena komanda puola kitą ir turi atlikti eilę užduočių. Besiginanti komanda, žinoma, turi priešininkams neleisti to padaryti. „Assault" lygiai labai didžiuliai ir skirtingi. Visi turnyrai vyksta atkuriant senojo karo tarp žmonių ir skarj epizodus, taigi matome ir minimalią siužetinę liniją. Prieš kiekvienas varžybas papasakojama epizodo priešistorė, puolėjams skirtos užduotys, o kamera praskrenda per lygį, parodydama kur ir kaip reikės jas atlikti. Kiekvienas raundas susideda iš dviejų dalių: puolimo ir gynybos. Žaidėjui pirmiausia reikia pulti priešininką, įvykdant eilę užduočių, o po to apsikeisti pusėmis ir apsiginti nuo priešininko puolimo. Triukas tas, kad per kiek laiko žaidėjas užpuls priešininką, tiek pat laiko jums reikės nuo jų gintis, taigi kuo greičiau susidorosite su priešais pirmojo raundo metu, tuo lengviau bus atsilaikyti gynyboje.

„UNREAL 1942"

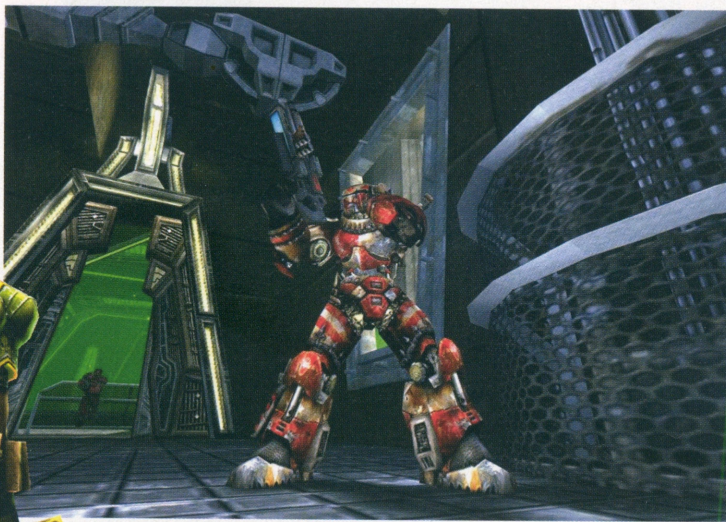
Tačiau didžiausias siurprizas ir pagrindinis naujojo UT vinis yra „Onslaught" režimas. Tai komandinis žaidimas, kuriame komandos nuo 10 iki 32 žaidėjų kovoja didžiuliuose lauko žemėlapiuose.



Panašiai kaip „Battlefield 1942" žaidime, čia reikia paeiliui naikinti priešininkų galios mazgus, kol griūna pagrindinis priešininko bazinis mazgas. Žemėlapiai kiek primena didžiules Halo erdves ir lakstyti po juos būtų labai sunku ir neįdomu.



Tačiau, kaip ir BF 1942, čia judėjimui ir kovoms galime naudoti įvairias transporto priemones. O jų yra išties nemažai ir įvairių: tankai, bagiai, skraidantys kateriai ir kiti aparatai turi savo valdymo ir puolimo ypatybes, kurias reikia įvertinti prieš sėdant už transporto priemonės vairo. Manta, pavyzdžiui, yra ypač greita, tačiau lengvai sunaikinama, o Leviathan yra visa griaunantis ir praktiškai nepažeidžiamas, tačiau be galo lėtas. Vienos transporto priemonės skirtos tik vienam žaidėjui, kitose gali važiuoti po du ar daugiau keleivių, pavyzdžiui, gremėzdiškasis Leviathan gali vežti nedidelę armiją. Kiekvienas yra apginkluotas daugiau ar mažiau galingais ginklais ir skirtingai juda. Mašinų valdymo sistema ir fizika labiausiai primena Halo, galima išties įvairiai pasismaginti su bagiu šokinėjant per paviršiaus reljefą ar paskraidyti su naikintuvu tarp tiltų, antenų ir kitų kliūčių.





Be transporto priemonių, kovą šiame režime paįvairina ir galingi statiniai koviniai vienetai: įvairios patrankos ir bokšteliai, sustatyti strategiškai svarbiose vietose. Beje, minėtasis Leviathan taip pat gali būti performuotas į super galingą statinį ginklą, sugebantį padaryti skylę bet kam ir bet kur. „Onslaught" yra išties sunkus ir įtemptas režimas, reikalaujantis strategijos ir brutalios jėgos. Kadangi galios mazgus reikia užiminėti paeiliui, o ne bet kokia tvarka, kaip BF 1942, intensyvūs mūšiai vyksta aplink vieną ar du mazgus ir gali per akimirką persimesti iš priešininko pusės link žaidėjo.

PASISMAGINIMUI

Dar keletas UT 2004 režimų yra skirti tiesiog šauniam pasismaginimui ir pasišaudymui su tam tikru prieskoniu. „Mutant" režimas vyksta kaip įprastas „DeathMatch", tačiau kai tik kuris nors kovotojas nukauna priešininką, jis tampa mutantu, ir visų likusiųjų kovotojų tikslu tampa mutanto sunaikinimas. Savo ruožtu, mutavęs žaidėjas gauna visus standartinius ginklus su pilna amunicija bei specialias savybes: nematomumą, padidintą judrumą ir įniršį. Tačiau mutanto gyvybė nuolat mažėja, ir jis turi nesustodamas žudyti priešus, kad išliktų gyvas. Kovotojas, nužudęs mutantą, pats tampa mutantu ir kova vyksta toliau. Beprotiškai intensyvus yra „Invasion" režimas. Čia ant jūsų ir jūsų komandos galvų bangomis tiesiog „pilami" įvairiausi mutantai: ropojantys, šokinėjantys, skraidantys, zyziantys ir mojuojantys didžiulėmis kuokomis padarai,— o jums reikia atlaikyti šias bangas. Na, o „Last Man Standing" režime kiekvienas kovotojas gauna tam tikrą kiekį gyvybių ir kovoja „deathmatch" stiliaus kovoje. Paskutinis, kuriam lieka gyvybių, laimi mačą.



GINKLUOTĖ

Ginkluotės prasme naujasis Turnyras taip pat yra seno ir naujo mišinys. Sugrįžta daugelis pažįstamų rankinių ginklų, tokių kaip Flak Cannon, Link Gun, Rocket Launcher, Shock Rifle, Bio Rifle. Kartu yra ir nemažai senųjų ginklų modifikacijų bei naujų smagių daikčiukų, skirtų ne vien tik paprastam šaudymui. Standartinis Assault Rifle, pavyzdžiui, dabar turi antrinę granatų šaudymo funkciją, be to, rankose galima nešiotis du tokius ginklus.

Įdomūs yra nukreipiantys ginklai, kuriuos, nutaikius į priešą, paleidžiama labai galinga ataka iš oro. Nukreipus Ion Painter lazerį į taikinį, priešas gauna galingą sprogimą iš orbitinio palydovo. O Target Painter nukreipia atakas iš orlaivių. Taip pat atskiros garbės vertas greitojo teleportavimosi ginklas: iššovus iš jo užtaisą ir dar kartą paspaudus mygtuką, žaidėjas akimirksniu atsiduria toje vietoje, kur šis užtaisas nukrito. Iš išorės tai atrodo labai įspūdingai: kovotojai tarsi atlieka milžiniškus šuolius.


Keturračiai "bagiai" labai primena Halo matytą visureigį.







VAIZDAI

Kaskart, kai „Epic" išleidžia naują produktą su „Unreal" varikliu, jie pakelia grafikos kartelę ir UT2004 nėra išimtis. Nors viskas daryta ant seno variklio, tačiau sutinkame nemažai kosmetinių patobulinimų. Šešėlių efektai, dinamiškas apšvietimas, atspindintys paviršiai, ugnies pėdsakai nuo raketsvaidžių — viskas tiesiog nuostabu. Veikėjų modelių ir aplinkos objektų detalumas taip pat nepalieka noro dėl kažko priekaištauti.

Būtina paminėti pačius žaidimo žemėlapius. Jų kolekcija didžiulė,— kausimės ir daugybėje senų vietovių, ir ne viename naujai sukurtame žemėlapyje. Kai kurie žemėlapiai, ypač „Assault" ir „Onslaught" režimuose, yra tiesiog milžiniški arba laužantys mums įprastos gravitacijos taisykles. Be to, džiugu, kad senesni praėjusios serijos žemėlapiai yra pagražinti ir tikrai neatrodo prasčiau nei naujieji.

Na, o smagiausia tai, kad nepaisant visų nuostabių ir kokybiškų vaizdų, UT2004 kaip ir kiti serijos žaidimai yra labai lankstus mūsų PC atžvilgiu. Jis išnaudoja galingiausias plokštes ir sistemas, tačiau kartu sukasi ir ant palyginti visiškai silpnų PC. Be abejo, vaizdo kokybė atitinkamai bus ne tokia puiki, tačiau žaisti tikrai galima.

Užbaigti šią „Unreal Tournament 2004" apžvalgą norėčiau, aptardamas muziką. Ji žaidime išties nepakartojama ir tikrai ne tokia, kokios tikėtumeisi iš tokio futuristinio FPS žaidimo. Čia, kaip ir praėjusiose serijose, klasikinės, simfoninės temos maišomos su elektroninėmis melodijomis ir ritmais, įpinant dar ir labai tikroviškų gamtos garsų. Kiekviename žemėlapyje skamba jam pritaikytas muzikinis fonas, kuris dinamiškai kinta, priklausomai nuo žaidimo tempo. Išties džiugu, kad kūrėjai, tiek pažengę grafikoje, ne mažesnį dėmesį skiria ir garsiniam žaidimo aspektui. Apskritai, „Unreal Tournament 2004" yra tiesiog puikus tęsinys. Pasirodęs tik praėjus metams po ankstesnės serijos, jis sugeba savyje sutalpinti praktiškai viską, apie ką buvo galima svajoti, žaidžiant UT iki šiol. O juk jau „ant nosies" sekančios kartos „Unreal" variklis, taigi net neįmanoma įsivaizduoti galimybių, kurias „Epic" mums pasiūlys savo sekančios kartos žaidimuose.

PCK	VERTINIMAS
PIRMAS ĮSPŪDIS	**9,2**
Lyg ir tas pats UT2003, tačiau 10 skirtingų režimų išties nuteikia optimistiškai	
GRAFIKA	**9,7**
Taip pat gerai ir dar geriau, nei iki šiol. Papildomi taškai už lankstumą sistemos atžvilgiu.	
MUZIKA/GARSAS	**9,5**
Nuostabiai sukuriama kovinė aplinka, netradicinis tokio tipo žaidimui, „unreal'inis" garso takelis.	
VALDYMAS	**9,1**
Standartinė FPS schema papildyta patogiu, tačiau ne iškart pagaunamu mašinų valdymu.	
ĮDOMUMAS	**9,6**
10 skirtingų režimų, transporto priemonės, statiniai stambūs ginklai, vieno ir daugelio žaidėjų galimybės. Ko dar gali trūkti tobulam turnyriniam FPS žaidimui?	
Vienareikšmiškai geriausias savo žanro atstovas, puikus pavyzdys kitiem, kaip reikia greitai ir kokybiškai daryti tęsinius.	**GALUTINIS** 9.4

REVIEW CLUB

Žaidimų mėnuo

Pastarasis mėnuo, netgi pora mėnesių žaidimų industrijoje buvo labai intensyvūs ir turiningi naujais pasirodymais. Laikotarpį drąsiai galima pavadinti „Vasaros Kalėdiniu sezonu". Išties sunku suspėti su visomis naujienomis ir sutalpinti netgi pačius įdomiausius darbus, tad porą karštų žaidimų atidėjome kitam numeriui, kur jūsų lauks įvairios žiaurumo ir tamsos apraiškos...

O šis Review klubas kiek lengvesnis ir labai įvairiapusiškas. Vyresniems „stealth" ir taktikos mėgėjams pateikiame išsamią naujųjų Semo Fišerio nuotykių analizę, o kraujo ir kapojimo pasiilgę žaidėjai gali lįsti į kryžiuočio kailį ir pasitelkę kalaviją bei maldas keliauti skleisti šviesos tamsiems pagonims. Nuo žiaurumo pailsėti galima Sibiro sniegynuose — juk pagaliau sulaukėme nuostabiojo nuotykių žaidimo tęsinio. Turime ir šį tą specialaus jauniesiems žaidėjams — praėjusiais metais pažiūrėję pirmąją „Kaimynų iš pragaro" dalį, šiemet tęsiniui nusprendėme skirti atitinkamą dėmesį. Juk reikia ir tokių žaidimų, ar ne? Na, ir galiausiai užpildome nesenas spragas ir atiduodame pelnytą duoklę ilgalaikiam skaitytojų topo viršūnės karaliui — krepšinio žaidimui.

MĖNESIO ŽODŽIAI:

„Mes planuojame išleisti Fallout 3. Jis aktyviai dabar nekuriamas, tačiau apie šį projektą pranešime greitai." Herve Caen, Interplay CEO.

Ambicingi ir uždegantys mirusią viltį žodžiai. Deja, kai už skolas baigia nuimti paskutinius marškinius, ambicijos ir lieka ambicijomis, o viltis toliau plevena kažkur ore...

Mėnesio vaizdas:

Paskutinis policininko žvilgnis į kamerą...



Kryžiuotis jau pakeliui...

ŽAIDIMO DOSJE	
„Knights of the Temple: Infernal Crusade"	
www.princeofpersiagame.com	
KŪRĖJAS:	„Starbreeze studios"
LEIDĖJAS:	„TDK Mediactive"
DATA:	2004 04 08
ŽANRAS:	veiksmo

REIKALAVIMAI SISTEMAI	
CPU:	800 MHz
RAM:	256 MB
Video:	32 MB

NUOMONĖ

Žaidimas yra tarsi sumaišyta palaima. Jis pralaimi „geimplėjuje" dėl pasikartojimų, nervinančių galvosūkių ir keistų tyrinėjimo protrūkių, tačiau suteikia adrenalino pumpuojančiu veiksmu su labai stilinga ir sklandžia kovos sistema. Žavi grafika: fantastiški priešai, nepaprastai detalūs peizažai ir puikūs apšvietimo efektai, tačiau nuvilia tarp lygių rodomi statiniai vaizdai.

Dave Vynn, „AceGamez"

ŽIAURŪS ir negailestingi kryžiaus žygiai, klykiantys pagonys ir visur telkšantis kraujas turėtų būti kiekvieno doro ir atsidavusio kryžiuočio svajonė (gerai, kad aš tik juokauju...). Būtent to tikiesi perskaitęs „Knights of the Temple: Infernal Crusade" pavadinimą. Iš dalies visa tai galima rasti...Taip, žinoma, gargaliuojančių ir springstančių krauju priešų netrūksta, tačiau pati kryžiaus žygio šlovė kažkur nublanksta...

NIXIE

Visi prisimena „šlovinguosius" kryžiuočius, kurie negailėdami pastangų, užkariaudavo vieną po kitos pagonių žemes. Nesvarbu, kad tie pagonys buvo tik varganos tautelės, garbinančios žemės dievus, tenorinčios ramiai gyventi... Kaip tu paaiškinsi kryžiuočiui, kad vykdydamas „dievo pašvęstą misiją", jis iš tikrųjų vykdo tautų genocidą? Vis dėlto, tais laikais, kai lietuviai dar garbino pagoniškus dievus, po Europą siautė kraugerių kryžiuočių armijos, turėjusios „atvesti į doros kelią kitatikius ir prižadėti jiems amžiną gyvenimą"... Bet ką aš čia... Juk „Knights of the Temple" žaidimas vyksta būtent to nelaimėlio kryžiuočio akimis, kuris fanatiškai įsitikinęs savo teisumu galabyti kitatikius...



MELSKIMĖS!...

„Knights of the Temple" pradžia tikrai realistiška, šie įvykiai tikrai galėjo atsitikti Viduramžiais. Mirus Polo tėvui, pagarsėjusiam savo žygiais ir narsa, visai

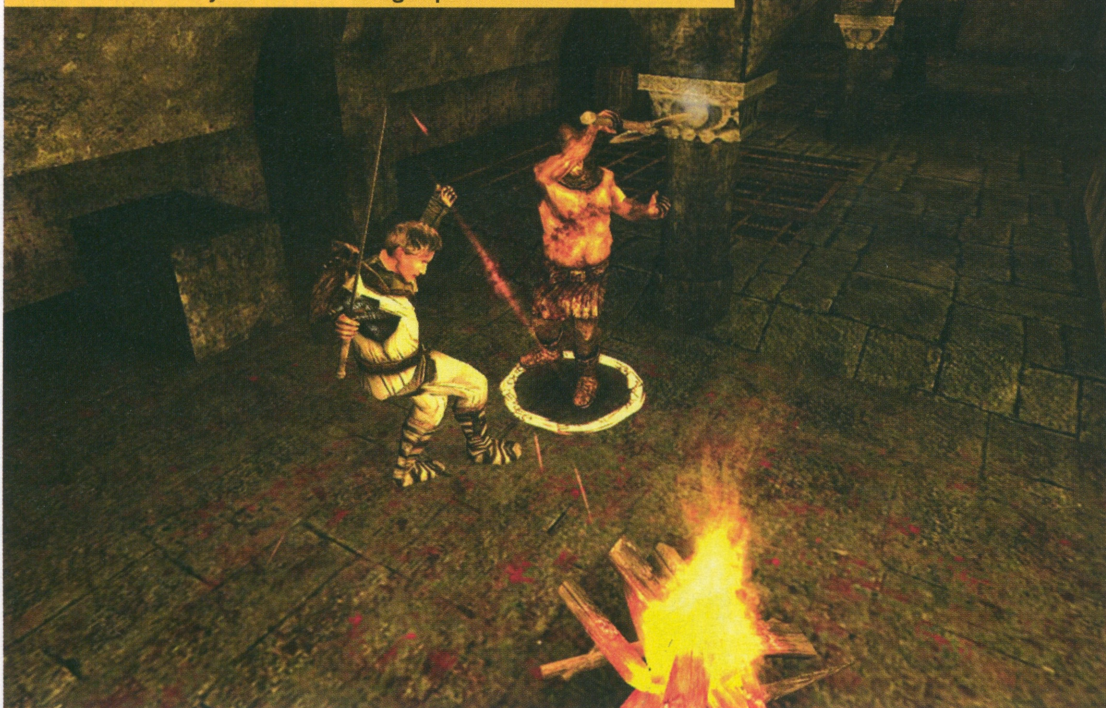
nestebina, kad jaunas vaikinas, norėdamas pratęsti tėvo pradėtą darbą, taip pat trokšta tapti kryžiuočiu. Polas daug treniruojasi ir galop yra įšventinamas į ordiną. Viskas būtų „kaip pagal planą", tik vieną dieną medžiodamas miške, Polas aptinka merdėjantį žmogų, pasiųstą perduoti žinutės jaunajam kryžiuočiui. Pasirodo, sena jo vaikystės draugė Adelė yra dingusi jau keletas savaičių, ir jos motina, nežinodama, kur kreiptis, pagalbos prašo Polo. Vis dėlto, ką besakysi apie žiauriuosius kryžiuočius (nors Polas palyginus su jais — tik pradinukas), garbės jausmą jie turėjo, todėl ir mūsų herojus pasiryžta padėti. Sunkus tas kryžiuočio gyvenimas — oi, ne pyragai laukia Polo ateityje... Laikui bėgant, jis sužinos, kad išprotėjęs vyskupas sumanė „išvalyti" žemę ugnimi, atverdamas pragaro vartus. O šiam reikalui reikalingas vienintelis ingredientas — Polo senosios draugės Adelės dieviškosios galios, kuriomis ji buvo apdovanota dar vaikystėje. Taigi Armagedonas jau visai netoli...

„Maldos labai naudingos, nes gydo, suteikia laikiną „shield'ą", leidžia ugnines strėles ir kažką panašaus į „trenki į žemę kalaviju ir visi išvirsta aplinkui"."

Kaipgi kitaip kovoti su kitatikiais, jei ne senuoju geruoju kalaviju. Polas taip pat galės valdyti kuokas, kirvius, šaudyti iš lanko (nors pasakyčiau, jog pastarojo jam visai neprireiks — lanko valdymas tiesiog siaubingas, paminint tai, kad žaidimas valdomas be „pelės", o greitai ir taikliai „nusitaikyti" su mygtukais yra išties sudėtinga ir visai nenaudinga). Ginklus Polas gaus nukovęs priešus ar tiesiog radęs juos tam tikrose „special" vietelėse. Šio žaidimo pagrindinis minusas yra „combo" sistema, kuri daro „Knights of the Temple" daroma tiesiog mygtukų spaudymu. Polas gali atlikti trejopus veiksmus: įprastinius „combo" (įstriži kirčiai, kirčiai pasisukus, 360 laipsnių kirčiai), super atakas, kurioms naudojama mana (pati efektyviausia ir beveik nepamainoma ataka pralaužti priešo gynybą, nes priešas daugiausia laiko ginasi ir blokuoja, todėl jam „įkirsti" ne taip jau ir lengva... Dar žinant, jog priešai atsidengia tik tada, kai mano, kad ir tu atsidengęs...), ir melstis. Keturių rūšių maldų jį išmoko Adelė, žaidimo eigoje vis pasirodydama kaip miražas. Maldos labai naudingos, nes gydo, suteikia laikiną „shield'ą", leidžia ugnines strėles ir kažką panašaus į „trenki į žemę kalaviju ir visi išvirsta aplinkui". Naudoti maldų bet kaip negali, o tik rinkdamas taškus už nukautus piešus. Paminėsiu tai, jog, hmm...„kalbėdamas maldą", (labai jau keistai skamba) Polas pakyla į orą, jį apgaubia šviesos žiburiai, o visi aplinkiniai priešai sustingsta. Iš tikrųjų jie juda, tačiau labai labai lėtai. Atrodo tikrai neprastai. Tiesa, maldas galima ir „apgreidinti", suradus atitinkamus daiktus skryniose.


Kraujo žaidime išties nepagailėta.




Kovos žaidime vyksta visur: netgi aplink laužus.

LAZDA Į VIDURIUS

Tai buvo „combo" „perliukai", o dabar aptarsiu minusus. Nors šiaip trečiojo asmens „slash'erius" žaisti „užkabina" tai, jog reikia mokytis kartais visai nelengvų kombinacijų, šiame žaidime tas malonumas dingsta. Maigyk, maigyk ir maigyk... Iš tikrųjų pusę žaidimo praėjau maigydama tik „super combo" (pralaužti gynybą) ir retkarčiais „pasihylindama". NO CHALLENGE. Tik paskutiniajame mūšyje teko kiek pasistengti, tačiau ir tai nebuvo labai sunku. Nors Polas gali blokuoti, to prireikia labai retai (beje, blokuojant negali judėti, o tai laaabai didelis

16+

minusas). Iš šalies grafiškai ir plastiškai pati „combo" scena atrodo tikrai gražiai — daugybė apsisukimų, išsilenkimų, Polas pasidaro tikras kalavijo meistras (dėl keistoko kameros darbo kartais viską matai kaip filme — ne trečio asmens perspektyva, o pvz.: iš šono arba net iš priešo pusės. Šiaip prie kameros galima priprasti, nieko siaubingo). Sutikti priešai ne ką prastesni — arabai (ar dar velniai žino kas) atlikinėja įvairiausius salto, akrobatikos triukus. TAČIAU — po sėkmingos atakos Polas gan įspūdingai įsmeigia kalaviją į priešą ir taip jį pribaigia: girdisi metalo žvangesys, viskas puiku. Bet pabandykit tai padaryti su lazda... Na, žinot, pagal fizikos dėsnius medis neturėtų skambėti visai taip pat, kaip metalas, ir dar blogiau, aš niekaip negalėjau suprasti, kaip buką lazdos galą galima suvaryti priešui į vidurius, smeigiant kaip kokiu kalaviju. Vaizdelis pasibaisėtinas. Dar vienas „bug'as" — einant vandeniu efektai visai tokie pat, kaip bėgant grįstu grindiniu (dar gerai, kad su vandeniu teko susidurti vos poroje misijų...).

KAI PABOSTA KRAUJO BALOS

Kadangi tai — krauju aptaškytas „slash'eris" (o kraujas liejasi laisvai — visos sienos apvarvėjusios), daugiausia laiko (kokius 95 procentus žaidimo) teks maigyti mygtukus. Pirmuose lygiuose tai tikrai įdomus „užsiėmimas", tačiau vėliau nerealiai sunervina ir atsibosta. Žaidime — 25 lygiai, per kuriuos teks vaikytis vyskupą po vienuolyno celes, vėliau — Palestinos turgų ir, žinoma, pragarą (iki pat paskutiniųjų lygių jau nesitikėjau sutikti monstrų, bet kurgi tau — be jų nebūtų jokio smagumo :)). Nors lygių aplinka kardinaliai keičiasi keletą kartų, vis dėlto žaidimui trūksta daugiau erdvės. Apima jausmas, lyg Polas persikelia į kitą miesto kvartalą, o ne į kitą valstybę. Kartkartėmis, o tiksliau, kelių lygių pabaigose Polui tenka išspręsti keletą galvosūkių — pasukti svertus taip, kad atsidarytų durys, net sudėlioti melodiją pagal muzikos garsus (viename lygyje vyskupas laiko įkalinęs keistą būtybę, kurią galima išlaisvinti tik paeiliui sudėliojus melodiją). Galvosūkiai tikrai lengvi ir kartais jų apipavidalinimas atrodo kur kas sudėtingiau nei pats sprendimo kelias.

„Niekaip negalėjau suprasti, kaip buką lazdos galą galima suvaryti priešui į vidurius, smeigiant lyg kalaviju."

„Knights of the Temple" per trumpas: pereiti užtenka jį vos dviejų trijų vakarų. Kiek patobulinus „combo" judesių sistemą (kad nereiktų vien „klik'inti"), išplėtus erdves ir paįvairinus priešus (šito gero žaidimas labai jau stokoja...) tai galėtų būti tikrai geras žaidimas. Dabar jis kiek paviršutiniškas, labiau tinkantis prailgintai demo versijai.


Žaisdami prisikasime vos ne iki pragaro vartų.





PCK	VERTINIMAS
PIRMAS ĮSPŪDIS	**8,0**
Kryžiuotis eina į rūsį, kad išsiaiškintų, ar tikrai vyskupo kūnas guli palaidotas... bus monstrų?!	
GRAFIKA	**8,2**
Jau minėti kameros „bajeriai", kai matai mūšį skirtingais kampais, man labai patiko. Combo judesiai labai tikroviški — tai ne kokia špaga, o sunkus kalavijas mosuoja.	
MUZIKA	**6,5**
Nors buvo skelbta apie 27 originalius garso takelius, įspūdžio jie man nepadarė...	
GARSAS	**7,5**
Jei neminėsime tų nesusipratimų su kuoka (tas pats tinka ir kirviui), būtų visai neblogai. Jei priešas puola su skydu, gali girdėti, kaip medinė apsauga sutrupa nuo stiprių kalavijo smūgių.	
ĮDOMUMAS	**7,5**
Iš pradžių smagu visus kapoti, tačiau mažas priešų pasirinkimas padaro savo.	
Dar vienas pasikapojimas, šį kartą užsimetus kryžiuočio apsaustą ir apsiginklavus maldomis.	**GALUTINIS** 8.4

Net šešėlis gali būti pavojingas



Žaidimo dosje	
„Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow"	
http://www.splintercell.com	
Kūrėjas:	„Ubisoft"
Leidėjas:	„Ubisoft"
Data:	2004-04-01
Žanras:	„stealth action"

Reikalavimai sistemai	
CPU:	1 GHz (rek. 1,8 GHz)
RAM:	256 MB (rek. 512 MB)
Video:	64 MB (rek. 128 MB)
	su DX9 palaikymu

Nuomonė

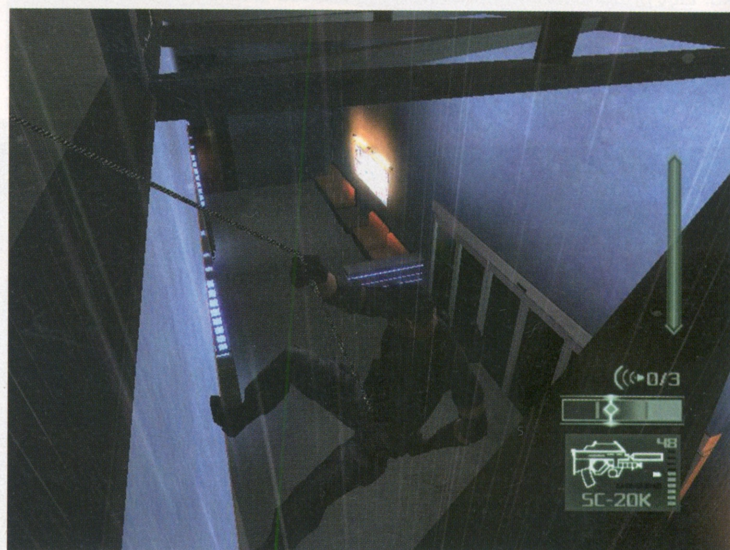
Vieno žaidėjo režimą iš esmės galima apibūdinti kaip „tas pat senas, kurį vis tik labai smagu žaisti", o multiplayer režimas puikus, jei norite jį tinkamai išbandyti. Tačiau jis sugadintas keletos prastų sąsajos sprendimų. Nors man jis patiko, nemanau, kad rankose laikome naują „Counter-Strike" ar BF1942 daugelio žaidėjų režimo prasiveržimą. Tiesiog jis unikalus ir reikia jį išbandyti.

Uros Jojic,
„ActionTrip"

SENASIS graikų mitas byloja, kad pagauta smalsumo, gražioji Pandora atidarė Dzeuso dovanotą skrynią ir išleido į laisvę visas žmonių negandas.

RAW

„Ubisoft" pastaraisiais metais išgarsėjo kaip viena žinomiausių žaidimų gamintojų ir leidėjų. Prisiminkime „Prince Of Persia", „XIII", „Far Cry" ir, žinoma, „Splinter Cell". Kompanija neleido nukristi pastarojo vėliavai, ir šių metų kovo mėnesį pasirodė naujasis „Splinter Cell: Pandora Tomorrow".



2006 – ieji. Amerikiečiai Rytų Timore įkūrė laikiną karinę bazę ir ruošia jėgas „jauniausios demokratijos pasaulyje" gynybai. Pietų Azijoje liepsnoja neapykanta amerikiečiams, o pagrindinis priešininkas – Suahadi Sadano, svajojantis sugrąžinti senus laikus. Jis nepasitenkina vien agitacija, bet griebiasi veiksmų – užgrobia Amerikos ambasadą Džakartoje ir paima įkaitais visą jos personalą. Pagrindinį „Splinter Cell" veikėją, Semą Fišerį, vadovybė siunčia į Džakartą, kad šis išlaisvintų įkaitus. Semas, vykdydamas užduotį, sužino, jog ruošiamas teroristinis aktas, panaudojant bakterijas. Tai priverčia Amerikos karinę vadovybę pakeisti planus ir nurodyti pagrindinį taikinį - Suahadi Sadano. Tačiau priešininkas apsidraudęs: Sadano savo patikėtiniams nurodė, kad jo mirties atveju, būtų aktyvuotas po visą pasaulį išplatintas bakteriologinis ginklas...

Kaip ir pirmojoje žaidimo dalyje pagrindinis herojus – tas pats agentas Semas Fišeris. Žinoma, prabėgo keli metai, per kuriuos gyvenimas nestovėjo vietoje – pasikeitė pats agentas, pasipildė jo

inventorius, jis išmoko kelis naujus veiksmus. Naujajame žaidime agentas turi net savo nuomonę. Tiesa, jis liko kareiviu, pareigingai vykdančiu vadovybės nurodymus, tačiau dabar jis labiau panašus į tikrą žmogų, o ne į žudymo mašiną.

Daugiau misijų atvirose vietovėse, išplėstos pakartotinio žaidimo galimybės – skirtingi misijos įvykdymo būdai, geresnis įtraukimas į siužetą mažų video intarpų dėka. Oficiali „Splinter Cell" muzikinė tema, pagerinta garso ir vaizdo kokybė.

Kalbant apie skirtumus, verta išskirti matomumo skalę, parodančią, kaip Semas pastebimas tam tikrame taške. Žinoma, ji buvo ir pirmame „Splinter Cell", tačiau dabar ji signalizuodama mirksi, tad galima pagulדyti priešininko kūną, nebijant, kad jį aptiks patrulis ar šiaip praeivis. Aliarmo skambėjimas dabar ne visada reiškia misijos žlugimą. Kai kuriose užduotyse tik „trečias skambutis" privers paskelbti, jog užduotis neįvykdyta. Priešai, skambant pavojaus signalui, pasiruošia netikėtumams, tačiau, jei jūs nesirodysite, taip juos nuraminsite, ir jie atšauks pasiruošimą pavojui.

DAUGELIO ŽAIDĖJŲ REŽIMAS („MULTIPLAYER"):

Pirmąkart išgirdus, atrodo keista – kaip tokio stiliaus žaidimas apskritai gali turėti minėtą režimą? Tačiau jis yra.

Pagrindinis principas – agentų ir samdinių komandų priešprieša. „Šešėlinis tinklas" turi prasismelkti į priešininko užnugarį, nustatyti paslėptų objektų buvimo vietą, įsilaužti į kompiuterius, sunaikinti virusą, nukenksminti bombas... Samdiniai, žinoma, privalo visam tam sutrukdyti. Skiriasi ir kovinės sąlygos: samdiniai gali žudyti agentus, tačiau pastariesiems leidžiama samdinius tik „atjungti" smūgiu.

Numatyta galimybė — papildyti kovinį komplektą ir naudoti medikamentus gydymui.

Režimas turi daug žemėlapių ir kiekvienos komandos orientavimuisi būtinos informacijos. Viename žemėlapyje vienu metu gali žaisti keturiese (kiekvienos komandos žaidėjai gali bendrauti tarpusavyje). Agentai prieš „išjungdami" užkluptą priešininką, gali šiam mestelėti šmaikštų komentarą. Stebėjimo kameros fiksuoja agentų padėtį ir pažymi ją specialiame žemėlapyje. Žaidimas vyksta aštuoniuose skirtinguose žemėlapiuose iki visiškos kažkurios pusės pergalės arba iki iš anksto nustatyto mirčių skaičiaus.





Į nugaras šaudyti negarbinga, bet veiksminga.

„SPLINTER CELL" IR „SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW" PANAŠUMAI

- Siužetas ir žanras

„Stealth action" (tylus veiksmas) – herojus kovoja, tačiau privalo elgtis labai apdairiai, nesukelti nereikalingo pavojaus sau ir aplinkiniams, neatkreipti priešo dėmesio, tapti nematomu ir negirdimu. Žaidimo siužetas jau laimėjo daugybę apdovanojimų. „Gameplay" įtemptas, gausu įvykių, labai aukštas realumo lygis.

- pagrindinis herojus

Semas vis dar dirba vienas, vadovaudamasis tik per raciją gaunamomis tiesioginio viršininko, Lamberto, instrukcijomis. Jis aktyviai naudoja savo unikalią patirtį, pritaikydamas įvairiausius kovinius veiksmus, reikalaujančius puikaus fizinio pasiruošimo. Agento arsenalą sudaro daugybė techninių įtaisų.

- technologiniai ypatumai

ekspresyvi apšvietimo sistema, labai detalizuota grafika, aukštas Semo animacijos laipsnis.

„SPLINTER CELL" IR „SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW" SKIRTUMAI

- „On-line" režimas

Agentų metodų panaudojimas veiksme – teks slėptis pačiam ir ieškoti kitų.

- Savybių tobulinimas

Nauja dinaminio apšvietimo sistema: šešėliai priklauso nuo šviesos šaltinio. Semas moka daugiau judesių, turi daugiau techninių priemonių.

- Pirmosios dalies trūkumų pašalinimas



MISIJOS

Pirmoji misija (kartu ir apmokymas). Timoras, atstovybė. Užduotis – prasmukti į atstovybę ir surasti Šetlandą bei Karltson. Veikti, savaime suprantama, teks tyliai. Žudyti priešininkus bus leista tik misijos pabaigoje. Ši užduotis ne tik primins pirmosios dalies triukus, tačiau ir išmokys naujų.

NAUJASIS SEMAS FIŠERIS

- Tobulesni judesiai
Visi iš pirmosios dalies (šuolis nuo sienos, atgal, dvigubas šuolis).
- Nauji judesiai
Smūgis apsisukant, dvigubas pakilimas siena, judėjimas traukinio stogu ir po traukiniu, vaikščiojimas kraštu, švilpimas.
- Tobulesnė, lygi animacija
Specifinė animacija, kai Semas gydosi, stulbinantis bendros charakterio animacijos sukūrimas.
- Platus techninių priemonių pasirinkimas
Agentas neprarado nė vienos pirmojoje dalyje turėtos priemonės (priklijuojama kamera, optinis kabelis, sieninė mina, užraktų atrakinimo įtaisas...)
- Naujos arba patobulintos techninės priemonės
Patobulinti apsauginiai akiniai, pasižymintys globalia navigacijos sistema ir buvimo vietos nustatymu; naujas pistoletas su lazeriu, miniatiūrinė garsinė navigacijos sistema, akinanti granata, elektromagnetinė granata ir kita.
- Naujas kostiumas
Papildomai Semas turi naują, pilkai žalią aprangą, labiau tinkamą karštoms ir drėgnoms šalims, dažniau pasirodo ir civilio apranga.
- Tolesnis Semo asmenybės vystymasis
- Asmenybės atskleidimas
Dabar Semas dažnokai atsiduria moraliniu požiūriu dviprasmiškose situacijose, kuriose turi priimti savarankišką sprendimą.
- Agentas tapo labiau žmogiškas
Jis dažniau ironizuoja ir ciniškai atsiliepia apie Valdybos hierarchiją.

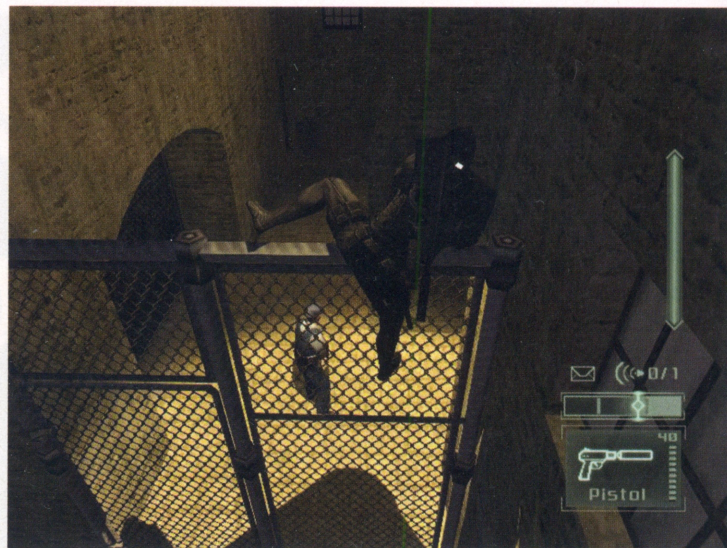
Antroji užduotis nuves į Paryžių, Solnje laboratoriją. Šį kartą leidžiama veikti, kol nenuskambės trečias pavojaus signalas. Semas išmoks gesinti gaisrą, vaikščioti traukinio stogu ir nukenksminti bombą. Šiame lygyje svarbu neleisti priešams sudaužyti reikiamo kompiuterio, į kurį teks įsilaužti. Pabaigoje sužinosite dar vieną pavardę – Normanas Sotas.

Trečioji misija taip pat bus vykdoma Paryžiuje, tik šįkart traukinyje. Reiks surasti ir apklausti Sotą. Graži ir trumpa misija : Semas turi likti nematomas ir negali žudyti. Teks šliaužti po traukiniu.

Izraelyje, Jeruzalėje (ketvirtoji misija) turėsite ieškoti savojo SC-20K bei bakteriologinio ginklo ND133 pavyzdžių. Pasivaikščiosite gatvėmis, stogais, teks pasišaudyti. Tik per daug neįsijauskite, nes misijos pabaigą reiks praeiti tyliai.

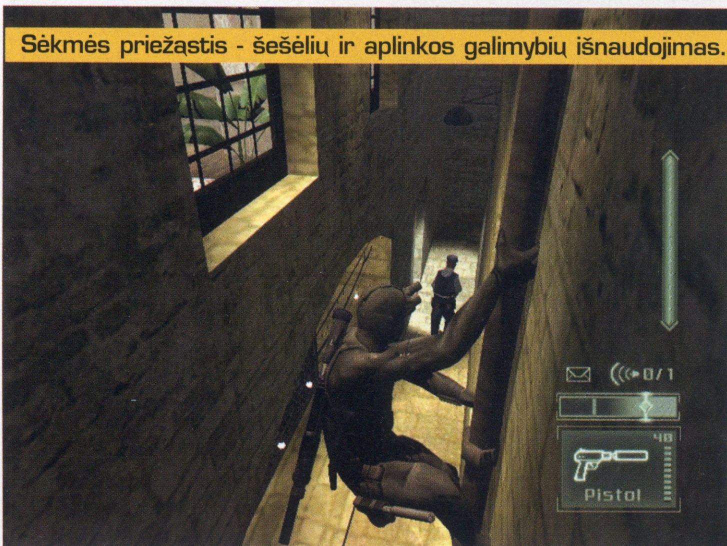
Penktoji misija. Indonezija, Kandang stovykla. Pirmiausia turėsite padėti bombą į Sadano lėktuvą, vėliau – patekti į kaimą, pasekti Sadano, kuris neturi nieko įtarti.

Šeštoji misija vyks Indonezijoje, Komodo. Turėsite sužinoti komandinio centro SISSIXS kodą. Jį rasite kompiuteryje.



Septintoji misija – Džakarta, Indonezija. Televizijos stotis. Ieškokite Kartson. Gatvėje žaibai kartais apakins Semą, naudojantį naktinio matymo prietaisą. Neužlipkite ant minų! Vienoje situacijoje reiks apginti Karltson (ir save) nuo keturių užpuolikų. Svarbiausias lygio laimikis – Sadano, kurį reikės suimti.





Sėkmės priežastis - šešėlių ir aplinkos galimybių išnaudojimas.

Aštuntoji ir paskutinė misija. Los Andželo oro uostas. Jūsų niekas neturi pastebėti. Naudodamiesi terminio matymo įtaisu, suraskite ir užmuškite teroristus. Įsitikinkite, kad tikrai užmušėte, nes nepavyks praeiti toliau. Pačioje pabaigoje bus duotas ribotas laikas, per kurį turėsite surasti bakteriologinį ginklą.

Visuose lygiuose bus kambariukų (kai kuriuos teks atsirakinti pačiam), kuriuose galima papildyti šovinių atsargas arba pasigydyti, tačiau jų nepasirodys per daug, jei neatsargiai eisite.

Visos išvardintos savybės skamba netgi labai solidžiai. Dar reikėtų paminėti, kad žaidimą įgarsino įžymūs Holivudo aktoriai: Semą Fišerį – Maiklas Aironsaidas, Lambertą - Denis Heinsbertas, Sadano – Benicio Del Toro. Muzika ir pagrindinė Semo Fišerio tema sukurta Lalo Šifrino, pagarsėjusio „Mission Impossible" ir „Dirty Harry" temomis.

Žaidime didelis dėmesys skirtas realumui. Semas atlieka tik tobulus žmogiškus judesius – jo-

ANTRAEILIAI ŽAIDIMO PERSONAŽAI:

1. „OFFLINE" REŽIMU.

Sąjungininkai:
„Šešėlinis tinklas" („Shadownet") – komanda, suburta, kad padėtų JAV nacionalinio saugumo Valdybos operatyviniams darbuotojams (perduoda Semui paskutines žinias).
Keturi draugiški personažai (Lambertas, Duglas, Ingrid ir Dalija), bendraujantys su Semu ir darantys įtaką misijų sėkmei.
Priešininkai:
Normanas Sotas – kadaise buvęs sąjungininkas, o dabar piktas priešas.
Suahadi Sadano – savimi pasitikintis ir staigiai užsidegantis charizmatiškas Indonezijos partizanų lyderis. Jo tikslas – Indonezijos suverenitetas, o kol amerikiečiai įsikūrę Pietų Timore, tai neįmanoma.

2. „ONLINE" REŽIMU.

Dvi tarpusavyje kovojančios komandos:
Agentai – komanda „Šešėlinis tinklas", gaunanti nurodymus iš Valdybos.
Samdiniai – profesionali, privati organizacija „Argus", kurios išlaidas apmoka Sadano. Jos funkcijos: apsauga, susekimas, persekiojimas ir sušaudymas.

kių kampuotų ar „prašokančių". Labai tikroviškai sukurta vietovių atmosfera. Pavyzdžiui, Jeruzalėje tikrai pajusite miesto, esančio karinėje padėtyje, aplinką: gatvėmis vaikšto patruliai, kvartaluose išdėstyti kontroliniai punktai, bet kurio, kas pažeis komendanto valandos įstatymą, laukia rimti nemalonumai. Vietiniai gyventojai visada nusiteikę neramumams, o atskirų piliečių budrumas neleidžia atsipalaiduoti nė akimirkai.

AGENTŲ SAVYBĖS

Trečiojo asmens veiksmas.
Šnipų kovos metodai.
Techninis aprūpinimas ir metodai, analogiški Semui.
Sužeisti palieka kraujo ir drėgmės (jei sušlapo drabužiai) pėdsakus.
Nauji judesiai ir galimybės: šaudymas kabant, pritūpimai, minų nukenksminimas, slapstymasis.
Nauji įtaisai ir ginklai: optinis „kamufležas", uniforma, sulaikanti kraujavimą, žiūronai su lazeriniu mikrofonu, davikliai, įtaisomi ant priešininkų kūnų, kad būtų galima žinoti jų padėtį bei pasiklausyti pokalbių.
Patobulinta aptikimo ir signalizacijos sistema (lazeriai, laidai su elektrošoko detektoriaus davikliais).
Teks priprasti prie naujų valdymo klavišų.

SAMDINIŲ SAVYBĖS

Pirmojo asmens vaizdas.
Daug šaudymo, panašumas su FPS.
Ginklai: snaiperinis šautuvas, prieššlazerinis įtaisas, savybė, padedanti pramušti plonus paviršius, galimybė pakeisti ugnies intensyvumą.
Puolimo įtaisai ir galimybės: akinanti granata, skeveldrinė granata, minos, lazerinės minos, garso gaudikliai, kontaktinė kova.
Priešo aptikimo įtaisai ir galimybės: garsinis matymas, signalinės raketos, lazerinis mikrofonas, terminio matymo režimas, elektromagnetinių laukų fiksavimas.
Judesiai: ėjimas, pritūpimas, lipimas kopėčiomis, šuolis.
Pagerintas AI ir kovinės parengties būklė: sėlinančio Semo judesių ir šešėlių aptikimas, naktinis bei terminis matymas, įkaitų, kaip gyvojo skydo, panaudojimas, kolektyvinis smogiamasis elgesys.



Kaip ir pirmoji dalis, „Pandora Tomorrow" visiškai linijinė, t.y., nepaklusimas įsakymui reikš misijos žlugimą. Jei jums liepė nieko nenušauti, tai taip ir turi būti. Žaidimo kūrėjai taip pat gerokai pagyvina žaidimą, sukurdami daugybę pasirinkimo taškų, kuriuose jūs pats turite nuspręsti, kaip elgtis. Kaip ir tikrovėje,– už blogą sprendimą rimtai baudžiama ;). Geriau dažniau įsirašinėti. Beje, apie įsirašymus,– kad per daug toli nenueitumėt to nepadarę ir nereiktų ilgai vargti einant pramintu keliu, tam tikrose vietose yra sukurti auto įrašymo taškai. Jie tikrai praverčia.

Priešo dirbtinis intelektas liko panašus, tačiau yra ir tam tikrų niuansų. Peržaidžiant tą pačią misiją, sunku nuspėti, kaip toje pat situacijoje elgsis tas pats priešininkas. Tai gerai, nes dingsta „mašininis" perėjimas. Kai kur, ypač misijose, kuriose draudžiama žudyti, pasitaiko labai jautrių ir nervingų individų, kuriems visur vaidenasi šnipai. Priešai fiziškai silpnesni, juos lengviau užmušti, nei Semą, tačiau šaudo jie pakankamai taikliai ir persekioja atkakliai.

Žaidimo valdymas labai patogus, mygtukų ne perdaug.

GRAFIKA IR GARSAS

Grafika beveik be priekaištų: atvirų vietovių lygiai sužavi detalumu, labai gražus šešėlių ir šviesos atlikimas, išlaikant optikos dėsnius. Tiesa, kartais galima pastebėti netvarkingai rodomus šešėlius, tačiau tai išimtys.

Žaidimo variklukas neblogai „atšlifuotas", stabilus. Video intarpai gyvina situaciją, tačiau jų nėra per daug, neigrysta. Muzikos mažai, tačiau ji ir nereikalinga, nes visą žaidimą reikia susikaupus klausytis visokiausių šnaresių, bildesių ir panašių garsų. Bet jeigu kažką nuveikėte neatsargiai, tučtuojau pasikeičia muzikinė tema. Balsai įgarsinti kokybiškai, tačiau nepaisant to, kurioje šalyje būsi, visi kalba tik angliškai.

IŠVADOS

Žaidimą būtina turėti kolekcijoje. Graži mintis ir pagirtinas jos įgyvendinimas sužavės ne tik „stealth action" žanro gerbėjus, bet ir bet kurį žmogų, mėgstantį kompiuterinius žaidimus. Lyginant su pirma dalimi, galima pasakyti, kad žaidimas tapo dar įdomesnis ir uždegantis, o „multiplayer" režimo atsiradimas pritrauks naujų gerbėjų. Mėgstantiems žaidimu eiti kaip „tankams", traiškant visus sutiktus kelyje, garantuotai pritruks kantrybės pasiekti finalą.



PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**9,5**
Sužavėjo grafika ir šviesų žaismas	
GRAFIKA	**9,1**
Didelis detalumas ir tiksli animacija	
GARSAS/MUZIKA	**8,7**
Galima būtų kažkiek ir patobulinti	
VALDYMAS	**9,5**
Patogus ir ne perdaug sudėtingas	
SIUŽETAS	**9,0**
Nors nuo pirmojo siužetas ne kažin kiek skiriasi, tačiau siužetas gerai išdėliotas	
Žaidimo konkurentus galima suskaičiuoti ant vienos rankos pirštų...	**GALUTINIS 9.5**



Atostogos pragare...

Žaidimo dosje

„Neighbours from Hell 2: On Vacation"	
www.neighbours-from-hell.com	
Kūrėjas:	„Jowood"
Leidėjas:	„Jowood"
Data:	2004-03-05
Žanras:	strategija

Reikalavimai sistemai

CPU:	233 MHz
RAM:	128 MB
Video:	8 MB

Nuomonė

Nors tai ir nėra joks prasiveržimas, „Neighbours from Hell 2" pasiūlo šį tą jaunesnei auditorijai, o vyresnei nesiūlo nieko daugiau, kaip nedidelį pakutenimą. Siūlyčiau, jei jums reikia kažko smagaus, kas padėtų jūsų vaikui vystyti koordinacijos ir problemų sprendimo įgūdžius. „Neighbours" yra apgaulingas ir atrodys kaip bet koks kitas žaidimas, tačiau vaikai nė nepastebės, kaip tai jiems padeda. Juk dauguma mokomųjų žaidimų yra nuobodūs ir nepatinka moderniems vaikams. Šis prie jų prieina tarsi iš nematomos pusės ir skatina vystyti naujus įgūdžius vaikams nė neįtariant, kad tai mokomasis žaidimas.

**Gabriel Strange,
Games Xtreme**

„JOWOOD PRODUCTIONS" pateikė mums tęsinį žaidimo, pasirodžiusio praeitų metų pavasarį — „Neighbours from Hell". Būtent taip vadinosi keistokas „JoWood" žaidimas, kurio pagrindinis tikslas — TV laida, kurioje patrakęs vaikinas krėtė pokštus savo irzliam kaimynui... Kol vieną kartą šis nesumanė išvažiuoti atostogų, norėdamas atsikratyti įkyraus jaunuolio...

KYO

Taip ir prasideda žaidimas, kuris mane, taip sakant „lengvai" šokiravo. Bet apie tai vėliau. Vos pradėjus žaisti, žaibiškai užkraunama „Loading" lentelė ir jūs išmetamas į kruizinį laivą, plukdantį keleivius į šiltuosius kraštus. Netrukus pasirodo ir rūstusis ponas, taip norėjęs jūsų atsikratyti. Regis, šį kartą jis labai linksmas ir pasitikintis savimi. Ką gi, imamės darbo. Vadovaudamiesi kvailu nurodymu, padedame į išpiltą vandenį muilą, atsukame kelis varžtus (beje, visa tai veikėjas daro juokingai makaluodamas rankomis), įpjauname milžiniško stalo, nukrauto valgiais, koją ir į kapitono kepurę pripilame karštos makaronų sriubos. Nulipę žemyn, matome, kaip irzlusis seniokas paslysta ant muilo, čiuožte iščiuožia iš laivo ir, vos per kelias sekundes grįžęs atgal užsimaukšlina kepurę, pilną makaronų sriubos, atsiremia į stalą, „nuklotą" valgiais. Po tokių kvailų ir, sakyčiau, vaikiškų pokštų storulį žiauriai išplūsta žmona, televizorių ekranuose pasiutusiai staugia ir klykia žiūrovai (negi čia taip juokinga?), jums padovanoja auksinę statulėlę, storulis iki raudonumo įsiutęs šokinėja ir keiksnodamas bando kramtyti savo šlepetę, o jūs sėdite barbendamas pirštu į stalą ir tikitės iš žaidimo nors vienos priežasties, galinčios pateisinti jūsų sugaištą laiką...

Po tokio absurdiškai trumpo ir kvailo lygio tikėjausi kokio ypač gero arba tikrai juokingo filmuko, bet nieko panašaus nesulaukęs, tučtuojau buvau perkeltas į kitą lygį. Iš viso tokių lygių, tiksliau epizodų, žaidime yra 14. Ir beveik kiekviename lygyje matome tuos pačius žmones — storajį senio-

Jis net neįtaria, kokie siurprizai jo laukia...



ką ir jo didžiulius „iškilimus" turinčią, tačiau visai nepatrauklią žmoną — Olgą.

Žaidime yra vietų, kai reikia kažką atidaryti ar išlaužti, bet ir čia žaidimas nuvilia! Paspaudus, tarkim, ant durelių spynos, herojus ima siaubingai makaluoti rankomis, o šone iššoka rutulys, kuriame turime per vidurį kuo ilgiau pelės pagalba išlaikyti trokštamą daiktą, kol visą rutulį užpildys žalia šviesa. Nepavykus, prie jūsų pridrambloja storasis seniokas ir nepaisydamas iš siaubo išsprogusių jūsų veikėjo žvilgsnio taip užtvoja, kad gerokai paskraidę dedat žandikauliu į žemę, o kamputyje kabojęs skaičius 3 be jokių grafinių efektų pasikeičia į 2. O tada jums suteikiama galimybė toliau krėsti nesąmoningus pokštus, nuo kurių susiėmę už pilvų juokiasi TV laidos žiūrovai (tiesą sakant, neturiu žalio supratimo, kas žiūrėtų šią laidą...). Beje, seniokas jus gerokai apkulti gali vien už tai, kad pasirodysite jo kelyje (absurdiška, bet nors kiek pagyvina žaidimą).

Iš to, ką papasakojau, turbūt jau numanote galimą žaidimo įvertinimą... Bet neskubėkite! Vis dėlto, galima atrasti nemažai pliusų. Visų pirma, manau, kad kūrėjai pateikė šio žaidimo tęsinį ne be reikalo, o atsižvelgę į žaidėjų bei kritikų pageidavimus. Kita vertus, žaidimo kaina taip pat nėra didelė. Bet kad ir koks žaidimas atrodytų kvailas ar nevykęs, jis akivaizdžiai yra skirtas ne vyresniems ar labiau patyrusiems „geimeriams". Toli gražu. Regis, kūrėjai padarė žaidimą tokį lengvą, paprastą ir greitai suprantamą todėl, kad norėjo praplėsti ir taip be galo mažą žaidimų, skirtų 6–8 metukų amžiaus vaikams, kiekį.


Atostogaudami kaimynai maitinasi... kiniečių MakDonalde.





Žaidimas kupinas įvairiausių daiktų ir užduočių, galinčių puikiai praturtinti mažesnių vaikų žodyną bei suteikti jiems naudos.

Tačiau lazda turi du galus. Žaidimas juk pasakoja apie TV laidą, kurioje krečiami įvairiausi pokštai erzinančiam kaimynui. Tad peršasi išvada, kad ilgiau pažaidus ir įsisavinus šį žaidimą, jau žinosime, ką reikia daryti, ir būsime pasirengę, kai antrą valandą nakties mus pažadins įkyrus kaimyno grężimas į sieną :).

Na, o atsižvelgdamas į tai, kad žaidimas daugiausiai skirtas kupiniems kantrybės tėveliams su mažais vaikučiais ant kelių, grafikos per daug nesmerksiu, o tiesiog pagirsiu už įdomiai perteiktas pasaulio vietoves, tokias kaip Indija, Meksika arba Kinija. Kalbėti apie garsą nėra ko, jo čia beveik nėra, neskaitant smagiai nusiteikusių žiūrovų ovacijų, bandančių paskatinti jus iškrėsti kuo juokingesnį pokštą.

Pabaigai pasakysiu, jog žaidimas tikrai išpildys mažesniųjų žaidėjų ir jų tėvelių lūkesčius. Vyresniojo amžiaus žaidėjams siūlyčiau negaišinti savo brangaus laiko tokiems vaikiškiems užsiėmimams.

PCK	VERTINIMAS
SIUŽETAS	5,2
Būtent tai, kas pateisins mažųjų lūkesčius...	
GRAFIKA	6,0
Tokia pati kaip ir pirmosios dalies.	
GARSAS/MUZIKA	3,4
Nei garsas, nei muzika šiame žaidime beveik neegzistuoja.	
VALDYMAS	7,0
Patogus ir lengvai suvokiamas bet kokio amžiaus žaidėjams.	
Prikaustys ir padovanos nemažai stebuklingų ir kupinų sodraus juoko akimirkų tėveliams ir jų jaunosioms atžalėlėms...	GALUTINIS 6.3

sticker album

PANINI
www.paninigroup.com

Geriausių EUROPOS futbolininkų kolekcija

© 2002 UEFA TM




UEFA
Euro 2004
PORTUGAL

Albumą galima įsigyti parduotuvėse, kioskuose knygynuose, didžiuosiuose prekybos centruose ir FLINTO redakcijoje (Laisvės al. 35-201, KAUNE).

žaislų PLANETA

albumas + lipdukai

SVEIKI,
FUTBOLO FANAI IR GERUS DALYKUS KOLEKCIONUOJANTYS ŽMONĖS!

Kolekcionavimas — puiki aistra, jei turi tikslą ir visais būdais sieki jį įgyvendinti.

ŠIO EURO 2004 LIPDUKŲ RINKIMO TIKSLAI GALI BŪTI TOKIE:

1. Surenki visą albumą — tampi EURO 2004 „kapitonu" ir gauni mini kamuolį iš BENQ. Be to, dar gali laimėti tikrą oficialų ADIDAS kamuolį.

2. Surenki visą vienos grupės (4 komandų) kolekciją — tampi EURO 2004 „teisėju" ir gauni mini kamuolį iš BENQ bei gali laimėti žurnalo, kuriame radai šią reklamą, prenumeratą metams.

3. Surenki visą vieną savo mėgstamiausią komandą — tampi EURO 2004 „treneriu" ir gauni BENQ ženkliuką bei gali laimėti žurnalo, kuriame radai šią reklamą, prenumeratą metams.

4. Surenki visų komandų nuotraukas (kuriose visa komanda susideda iš dviejų dalių) — tampi EURO 2004 "žaidėju" ir gali laimėti žurnalo, kuriame radai šią reklamą, prenumeratą ketvirčiui. Surinkti ir mus informuoti reikia iki 2004 08 01. Albumą siųsk: EURO 2004, p.d. 2392, Kaunas 44015. Mes grąžinsime albumą kartu su prizais ir siurprizais.

NEPAMIRŠK!

- Gali keistis lipdukais su draugais.
- Trūkstamą lipduką gali gauti už 5 lipdukų pakelius, jei atsiųsi juos adresu EURO 2004, p.d. 2392, Kaunas 44015. Įdėk sau adresuotą voką ir už kiekvienus 5 atsiųstus pakelius gausi reikalingą lipduką.

SĖKMĖS!!!!

BenQ Enjoyment Matters

PASIJUSK FŪLĖS ŽVAIGŽDE!

LAIMĖK TIKRĄ OFICIALŲ EURO 2004 FUTBOLO KAMUOLĮ!

KIEKVIENAS iki 2004 m. liepos 5 d. atsiuntęs 6 pakelius nuo EURO 2004 lipdukų gali laimėti oficialų EURO 2004 kamuolį!

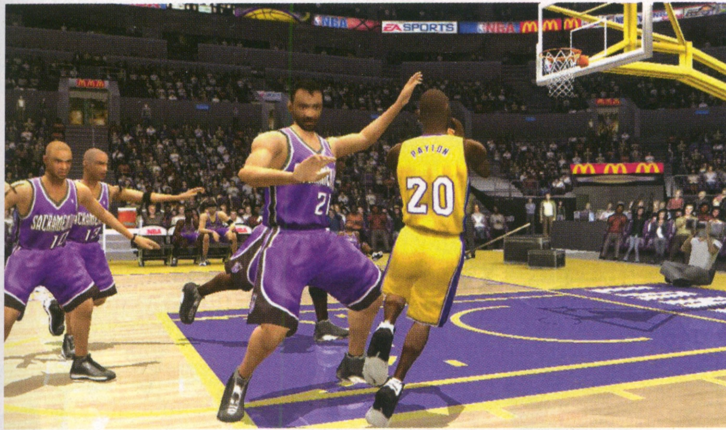


Jei šio kamuolio nelaimėsi lipdukų žaidime - būtinai įsigyk parduotuvėje!

ADIDAS
specialiai 2004 metų Europos futbolo čempionatui sukūrė futbolo kamuolį ROTEIRO. Kuriant šį kamuolį buvo panaudotos naujos technologijos, o rezultatas - naujas standartas ateities futbolo kamuoliams. Kamuolys išsiskiria tuo, kad jo paviršiuje nėra siūlių. O pagal pirmus garsių futbolininkų atsiliepimus galime teigti, kad tai labai jautrus ir tikslus kamuolys, skirtas greitam ir techniškam futbolui. Įvarčių turi tikrai padaugėti, o mes galėsime mėgautis gražiu žaidimu...

Tuščius pakelius siųskit adresu: EURO 2004, p.d. 2392, 44015 KAUNAS. Nepamirškit parašyti savo vardo, pavardės, adreso ir telefono.

3+




Virtualioje aikštelėje




Žaidimo dosje

„NBA Live 2004“	
www.easports.com/games/nbalive2004	
Kūrėjas:	„EA Sports“
Leidėjas:	„Electronic Arts“
Data:	2003-11-28
Žanras:	sportas

Reikalavimai sistemai

CPU:	600 MHz
RAM:	128 MB
Video:	32 MB

Nuomonė

Didžiausi žaidimo privalumai – puiki jo grafika ir garsas, gerai pritaikytas „geimplėjus“ ir žaidimo realumas. Neigiamieji žaidimo aspektai – kai kurios „Dynasty“ savybės bei nedidelės „geimplėjaus“ „skylutės“, tačiau visa tai galima sutvarkyti, pakoregavus „nustatymus“. „EA sports“ turi šerdį nuostabiam žaidimui, tačiau jiems dar reikia padirbėti. Tikėkimės, naujoji serija „atneš“ visų laikų geriausią „NBA Live“ žaidimą, kurio visi taip laukiame.

Didier Vanoverbeke, „PC-Gaming“

„NBA LIVE“ serija yra žinoma kaip viena seniausia sporto žaidimų serija ir labiausiai pamėgta tarp virtualiojo krepšinio mėgėjų. „NBA Live“ žaidimai visada būdavo arkadinio tipo, o ypač praeitų metų „Nba Live 2003“. Tačiau šiais metais situacija keičiasi...

SEPH

Tik pradėjęs žaisti, pajunti, kad šių metų dalyje žaidimo tempas tapo lėtesnis – puolant vis dažniau reikia komandinių pastangų tam, kad būtų įveikta „kieta“ priešų gynyba. Dabar vis dažniau reikia perduoti kamuolį komandos draugui, nes vienas ne kažin ką padarysi. Gynyba – taip pat ne išimtis. Galime naudoti dvigubą gynybą t.y. pulti priešininką dviem savo žaidėjais. Šis metodas itin veiksmingas, norint sustabdyti oponentų greitas kontratakas ar tiesiog priversti juos suklysti, taip pat norint sulėtinti jų žaidimo tempą. Šaunu, kad šįmet EA pasistengė sukurti išties realistiškesnį žaidimą. Kova vyks ne tik tarp jūsų ir jus dengiančio ar jūsų krepšį puolančio žaidėjo, bet ir tarp visų kitų žaidėjų, esančių aikštėje. Centrai(C) ir sunkieji kraštai(PF) stengsis užimti kuo geresnes vietas metimams iš baudos aikštelės arba atkovojant atšokusius kamuolius. Lengvieji kraštai(SF) bei atakuojantys gynėjai(SG) bandys atsiplėšti nuo juos besivaikančio krepšininko, o vos tik tai padarę, kilstels savo ranką, prašydami kamuolio. Iš tiesų, vaizdas aikštėje kardinaliai pasikeitęs, nes seniau matydavome tik po aikštelę be tikslo „besigananačius“ sportininkus. Prie visų minėtų naujovių dar būtina paminėti galimybę – puolime valdyti vieną žaidėją be kamuolio. Šitokiu būdu galime patys sau susikurti puikias situacijas metimams, prasiveržimams ar netgi įspūdingai atrodantiems „alley-oop'ams“. Taip pat šių metų žaidime nėra tokių nesąmoningų dalykėlių kaip



dėjimas pašokus iš vietos, apsisukant ore 360 laipsnių kampu. Praėjusiais metais tokius reginius matydavome kone kas antroje atakoje ir jie greit pabosdavo. O šių metų žaidime juos išvystame itin retai, todėl jie ne taip greit atsibosta bei sukelia daug malonesnes emocijas.

as, Mobb Deep, Clipse, Sean Paul) atliktos dainos tiesiog „veža"! Ką čia ir bepridursi..

Vizualiai žaidimas taip pat žengė porą žingsnių į priekį: žaidėjų veidai puikiai detalizuoti, tačiau ne visų. Savo išvaizda galėtų pasigirti tik žvaigždės ir kai kurie startinių penketukų žaidėjai.



Visą laiką mus lydės du jau gerai pažįstami balsai iš praeitų „NBA Live" žaidimų – tai komentatorius Marv'as Albert'as ir buvęs NBA treneris Mike'as Fratello. Ankstesnėse dalyse buvome įpratę prie to, jog jų tariamos frazės buvo iki skausmo girdėtos, tačiau šįmet padėtis kur kas geresnė: komentatorių žodynas gerokai platesnis, o ypač įdomu išgirsti, ką Mike'as pasako apie skirtingus NBA krepšininkus. Pavyzdžiui, jis mini Jason'ą Richardson'ą – dėjimo į krepšį konkurso nugalėtoją arba trumpai papasakoja apie savitą Steve'o Nash'o žaidimo stilių ;-). Taip pat aikštėje girdime ir krepšininkų šūksnius, kurie nors ir nežymiai, vis tik padeda įsijausti į žaidimą.

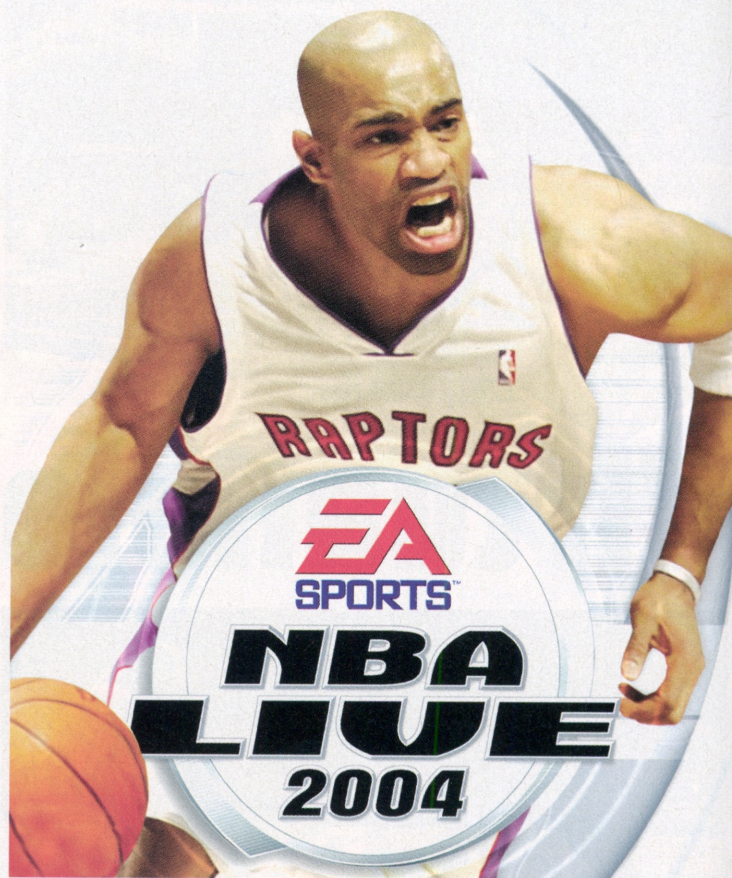
Niekaip negaliu pamiršti puikaus garso takelio – puikių ir įžymių artistų (Chingy, Outkast, Black Eyed Pe-

Kitiems, matyt, dar teks palūkėti, kol bus „pagražinti". Mūsų tėvynainis Darius Songaila save išvydęs žaidime, ko gero, net šoktelų... Kaip ir kiti atsarginių suolelio žaidėjai. Žinoma, praeitose dalyse situacija buvo dar prastesnė, bet yra taip, kaip yra. Gali atsitikti taip, jog nustačius aukščiausią rezoliuciją, žaidimas taps kiek nestabilus, retkarčiais „stabdys", todėl teks keisti rezoliuciją į žemesnę. Na, bet juk negali viskas būti idealu – už reginį aikštėje reikia šiek tiek „sumokėti".

Reiktų pagirti EA vyrukus už žaidėjų avalynę – nors ir smulkmeniška, tačiau žaidimui autentiškumo suteikiančią detalę. Tokios žvaigždės kaip Shaq'as ar Tracy McGrady avi tokius krepšinio batelius kaip ir tikrovėje. Taip pat galima matyti krepšininkų rankas bei kojas puošiančias tatuiruotes – jos taip pat visiškai tokios pat kaip realybėje.



Dėjimai žaidime efektingi, bet tikroviškesni nei anksčiau.



Bene didžiausi šių metų pakitimai – tai „Pro Hop" ir atskirti metimo bei „dėjimo" mygtukai. „Pro Hop" pagalba galime šoktelti į priekį ir staigiai užbaigti ataką, tačiau, spustelėjus mygtuką, toliau kamuolio varytis negalėsime, kadangi pažeistume taisykles ir turėtume atiduoti kamuolį priešininkams. Atlikę „Pro Hop" judesį ir atsidūrę arti krepšio, galėsime rinktis: ar mes norime užbaigti ataką metimu, ar dėjimu. Tai ir yra esminis pakitimas žaidimo valdyme. Anksčiau galimybės rinktis nebuvo, todėl tai šiek tiek varžė mūsų veiksmų laisvę. Tačiau medalis turi dvi puses – valdant žaidimą klaviatūra, kyla nemažai keblumų, todėl verta įsigyti pultelį, – juk jį galėsite naudoti, ne vien žaisdami „Nba Live".

Norėtųsi šiek tiek pakalbėti ir apie patobulintą „Franchise" režimą, kuris dabar vadinasi „Dynasty". Šiame režime jums siūloma tapti kurios nors vienos Nba komandos vadovu. Jūs galėsite ją kontroliuoti: mainytis žaidėjais su kitomis komandomis, pirkti laisvuosius agentus, dalyvauti naujokų biržoje ar net pasamdyti tam tikrų dalykų trenerius. Iš viso komandai galėsite vadovauti 25 sezonus, per kuriuos patirsite „ir šilto, ir šalto" ;-). Taip sakydamas, turiu omeny tai, jog per bet kurias rungtynes vienas jūsų komandos lyderių gali gauti ilgalaikę traumą ar prarasti sportinę formą, tuo pačiu suprastės ir jo žaidimo kokybė. Tačiau lygiai taip pat ji gali kilti – žaidime kaip loterijoje. Didesnes progresavimo galimybes turi jauni žaidėjai, o iš „senų vilkų" nieko nebesitikėkite, todėl būkite atsargūs, kai mainote žaidėjus – visada atkreipkite dėmesį į jų gimimo datą. Kiekvienais metais lygą palieka krūva žaidėjų, tačiau jų vietos nelieka tuščios dėl kiekvienais metais vykstančios naujokų biržos. Jeigu sezono metu užėmėte žemą vietą, galite tikėtis aukštos vietos naujokų biržoje. Kuo aukštesnę vietą gausite, tuo didesnė tikimybė „sužvejoti" „kietą" naujokėlį :).

„Nba Live" tapo daug realistiškesnis, labiau įtraukiantis, nei jo pirmtakai. Nors DI šiek tiek skylėtas, bet žaidimas patiks visiems krepšinį mėgstantiems žaidėjams. Sėkmės virtualiose arenose ! ;-)

PCK VERTINIMAS

ĮDOMUMAS	**9,3**
Žaidimas tapo daug realistiškesnis, taip pat ir įdomesnis.	
GRAFIKA	**7,9**
Galėjo būti ir geriau.	
MUZIKA\GARSAS	**9,2**
„Play by the hip hop beat".	
VALDYMAS	**7,9**
Žaidžiant klaviatūra, jis tragiškas.	
ĮDOMUMAS	**7,5**
Iš pradžių smagu visus kapoti, tačiau mažas priešų pasirinkimas padaro savo.	
Daug naujovių, bet su jomis ir naujos valdymo bėdos.	**GALUTINIS 8.5**

VERO mobile

WWW.VERO.LT

DĖMESIO!!!
NUO ŠIOL PRAMOGOS VISIEMS MOBILIESIEMS TELEFONAMS!

anonimas

Patikrink savo mylimą! Siųsk anoniminę SMS numeriu **1656**, parašęs **ANO**, tada aštuonių skaičių telefono numerį (kurį norite patikrinti) ir norimą žinutės tekstą (intriguojantį, viliojantį ar šokiruojantį...).Taip įsitikinsi ar šis žmogus galvoja būtent apie Tave. Žinutės gavėjas nematys tavo telefono numerio ir turės galimybę spėti nuo ko ją gavo. SMS Anonimo sistema tave informuos ar buvai demaskuotas ar adresatas pagalvojo, kad siuntėjas yra kitas asmuo...???
Žinutės kaina 1 Litas.



vero logo TOP 20



1654



įvairūs logotipai



vero melo TOP 10



1654

MELO 1310	Bremeno muzikantų dainelė
MELO 83110	Amberlife - In Your Eyes
MELO 10110	Prodigy - Voodoo people
MELO 62610	Nu pogodi
MELO 83310	Tele2 - Mažylis
MELO 60910	Ljube - Davaj za...
MELO 62710	Postoi parovoz
MELO 52810	Banditskij Peterburg 2
MELO 75510	Eminem - 8 Mile
MELO 43610	Marilyn Manson - Tainted Love

įvairios melodijos

MELO 95110	Britney Spears - Toxic
MELO 82810	Pink - Trouble
MELO 15110	Amberlife - My way
MELO 35510	Justin Timberlake - Cry Me A River
MELO 10010	Mission Impossible 2
MELO 79310	Dr Dre & Eminem - Forgot about Dre
MELO 610	A-HA - Take On Me
MELO 40710	Metallica - Enter Sandman
MELO 64610	Antis - Zombiai
MELO 71710	Taja - Angelas Baltas

naujos melodijos

MELO 100410	Outkast - Hey ya!
MELO 100110	Sugababes - In The Middle
MELO 99410	Kipišas - Lyriškas gangsteris
MELO 99310	Jamelia - Thank you
MELO 99110	Enrique Iglesias - Not in Love
MELO 97710	Limp Bizkit - Behind blue eyes
MELO 97410	Busted - You said no
MELO 96810	Black Eyed Peas - Hey mama
MELO 96010	50 cent - 21 questions
MELO 95110	Britney Spears - Toxic

vero atvirukų TOP 10



1654



įvairūs atvirukai



fono paveiksleliai



1654



vero poly TOP 15



1679

POLY 23310	Seal - Get It Together
POLY 21510	Daft Punk - Da Funk
POLY 21010	Benny Bennassi - Satisfaction
POLY 20510	ATB - Till I Come
POLY 20410	Anastacia - One Day In Your Life
POLY 20310	Alice Dj - Better off alone
POLY 20210	2 Unlimeted - Get Ready For This
POLY 3910	Darude - Sandstorm
POLY 3610	Venga Boys - Boom Boom Boom
POLY 3710	Snap - Rythm Is a Dancer
POLY 19310	Friends - TV
POLY 8810	Pink Panther
POLY 8610	Twin Peaks
POLY 8710	Trainspotting Theme
POLY 35110	50 Cent - In Da Club

įvairios melodijos

NAUJA!

POLY 17810	Jay-Z - Big Pimpin
POLY 7310	Cypres Hill - Rock Superstar
POLY 7110	Dr. Dre - Still Dre
POLY 7210	Coolio - Gangstas Paradise
POLY 6910	Eminem - Sing for the Moment
POLY 40610	Mettallica - Unforgiven
POLY 40510	Linkin Park - Numb
POLY 40310	Linkin Park - Crawling
POLY 40210	Limp Bizkit - Rollin
POLY 40010	HIM - Solitary Man
POLY 39810	Gorillaz - Clint Eastwood
POLY 15510	Limp Bizkit - Behind Blue Eyes
POLY 6010	Marilyn Manson - Sweet Dreams
POLY 5910	Offspring - Pretty Fly
POLY 5610	Beasty Boys - Fight For Your Right

naujos melodijos

POLY 48410	Kylie - Red Blooded Woman
POLY 48310	Britney Spears - Toxic
POLY 48210	Usher - Yeah
POLY 48010	N.E.R.D - She Wants To Move
POLY 47910	LMC vs U2 - Take Me To The Clouds Above
POLY 47810	No Doubt - It`s My Life
POLY 47710	Outkast - Hey Ya
POLY 47610	Outkast - The Way You Move
POLY 47510	Red Hot Chilli Peppers - Fortune Faded
POLY 47310	50 Cent - If I Can`t
POLY 5810	Linkin Park - One Step Closer
POLY 5310	Metallica - Nothing Else Matters
POLY 4810	Evanescence - Bring Me To Life
POLY 4910	Coldplay - Clocks
POLY 47610	Outkast - The Way You Move

nustebink draugą!

Norėdami nustebinti draugą LOGO, MELO arba CARD paslauga, siųskite SMS numeriu **1654** žinutėje parašę paslaugos kodą bei telefono numerį, kuriam norite nusiųsti siurprizą.
Pvz. MELO 1312 68584267.

konkursas!



Kuris iš šių augalų niekada nežydi?
A) Kaktusas B) Žibutės C) Papartis

Siųskite SMS numeriu 1656, žinutėje parašę MOTOROLA bei spėjamo varianto raidę (pvz. MOTOROLA A).
Teisingai atsakiusieji turi galimybę šį mėnesį laimėti telefoną **Motorola C350**! SMS – 1 Lt. Daugiau SMS – daugiau šansų laimėti!
Sveikiname konkurso „Eurovizijos atstovas?" nugalėtoją **G.Ramošką** iš Radviliškio.



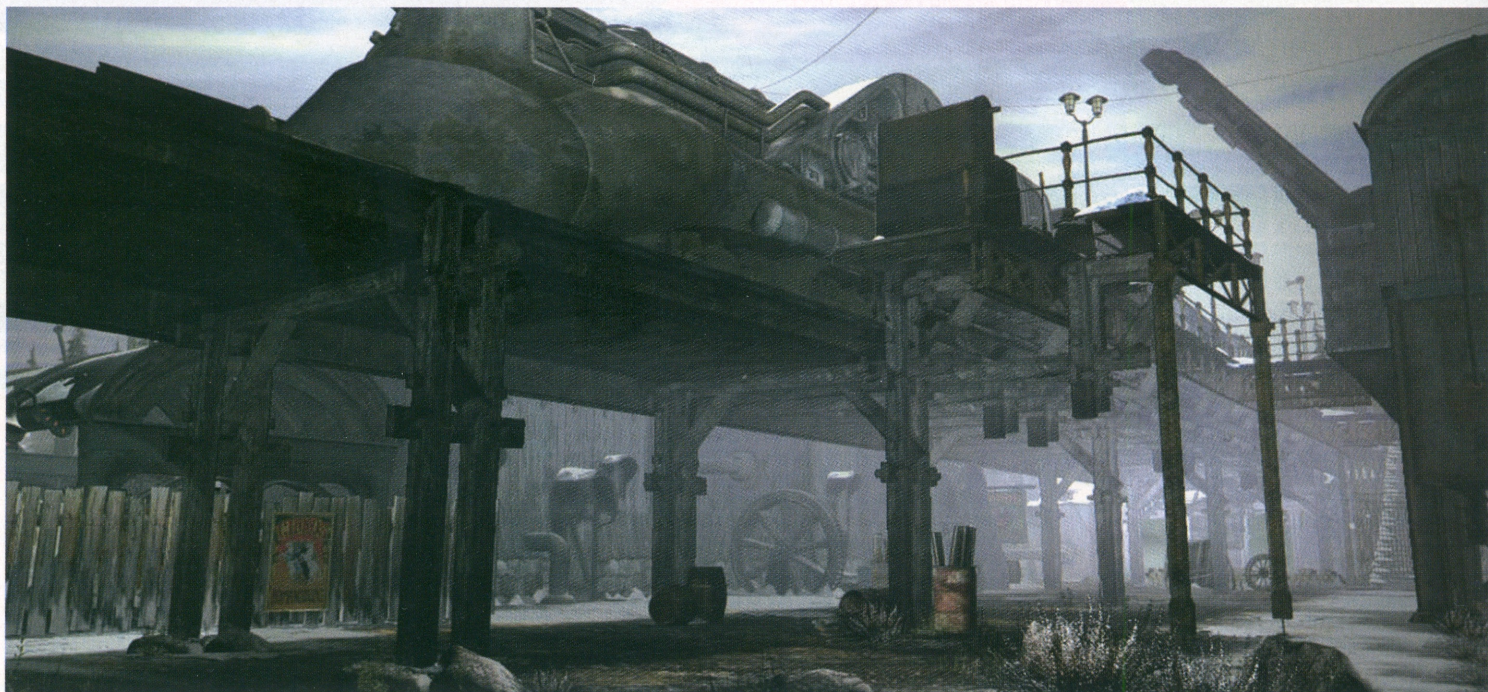
kaip atsisiųsti?



LOGO, MELO, CARD paslaugos. Siųskite žinutę numeriu **1654,** parašę paslaugos pavadinimą (pvz. MELO) ir kodą (pvz. 14122). Ericsson ir Siemens telefonams po kodo surinkite raidę **e** arba **s** (pvz. MELO 14122e). Kaina - 2 Lt visų operatorių abonentams bei LABAS, PILDYK, EXTRA, MAŽYLIS ir EŽYS vartotojams.
FONAS paslauga. Siųskite žinutę numeriu **1654**, parašę **FONAS** ir kodą (pvz. 14122). Gausite **SMS** su nuoroda. Pasinaudoję gauta **WAP** nuoroda parsisiųskite fono paveikslėlį. Telefone turi būti aktyvuota **GPRS** paslauga. Kaina – 2 Lt BITĖS ir OMNITEL abonentams bei LABAS ir EXTRA vartotojams.
POLY paslauga. Siųskite žinutę numeriu **1679**, parašę **POLY** ir kodą (pvz. POLY 14122). Telefone turi būti aktyvuota **GPRS** paslauga. Kaina – 3 Lt BITĖS ir OMNITEL abonentams bei LABAS ir EXTRA vartotojams.

PASLAUGOS TINKA ŠIEMS MOBILIEMS TELEFONAMS

LOGO, MELO ir CARD: Nokia 2100, 3210, 3310, 3330, 3410, 3510I, 5100, 5210, 5510, 6110, 6130, 6150, 6210, 6250, 6310, 6310i, 6510, 6610, 6650, 7110, 7210, 7250, 8210, 8310; SonyEricsson T300, T65, T68i; Siemens A52, M50, M55, MT50, ME45, A50, A55, C45, S45, S55.
Tik MELO: Samsung R200s, R210s.
Tik LOGO ir CARD: Siemens C55.
Tik CARD: SonyEricsson T20e, T29s, T39m, T29, T68; Samsung N600, N620.
FONAS paslauga tinka visiems spalvotiems Nokia, Siemens, Sony Ericsson, Motorola ir Samsung telefonams.
POLY paslauga tinka visiems polifoniniams Nokia, Siemens, Sony Ericsson telefono modeliams bei Motorola C350, C450, C550; Samsung C100, X100.



Anapus nuotykių ir paslapties šydo...

ŽAIDIMO DOSJE

„Syberia II"

www.syberia2.info

KŪRĖJAS:	„Microids"
LEIDĖJAS:	„Microids"
DATA:	2004-05-28
ŽANRAS:	nuotykių

REIKALAVIMAI SISTEMAI

CPU:	350 MHz (rek. 800 MHz)
RAM:	64 MB (rek. 128 MB)
Video:	16 MB (32 MB)

NUOMONĖ

Daugelis pirmojo žaidimo rėmėjų mylėjo jį dėl istorijos, tuo tarpu kiti jį kritikavo dėl iššūkių trūkumo. Kūrėjai tai įvertino ir naujame žaidime įdėjo įvairesnių galvosūkių, tačiau dėl to žaidimo istorija kai kuriais apsektais šiek tiek krito. Kaip bebūtų, bendra žaidimo kokybė yra tokia iškili, kad norėsite priimti tai, kas dabar yra gera istorija su patobulintais galvosūkiais, vietoj to, kas buvo nuostabi istorija su blankiais galvosūkiais.

Christina Gmiterko, „Adventure Gamers"

AR kada jautėte tūkstančius it adatėlės badančių snaigių ant savo veido... Ar kada nors stebėjote saulėlydį, beplaukdami su artimiausiais žmonėmis... Ar kada valėtės tyliai skruostu riedančią ašarą šalia mirštančio draugo, kuris atidavė viską, kad tos akimirkos, kurias praleidote drauge, būtų pačios nuostabiausios ir gražiausios jūsų gyvenime...

KYO

Antrojoje „Syberia" dalyje tęsiama istorija, savyje įkūnijanti tiek neįprastų minčių, mįslių ir jausmingų akimirkų... Regis tik neseniai Keit Vokler (Kate Walker) išsilaipino ramiame miestelyje, kurį gaubė tiek daug paslapčių, kurias Keit viso žaidimo metu sudėliojo nelyginant mozaiką iš daug mažyčių ir keistų detalių, išbarstytų keturiose skirtingose vietovėse... O dabar ji kartu su taip ilgai ieškotu Hansu Voralbergu važiuoja pasitikti tai, ką visą gyvenimą Hansas sapnavo ir jautė esant kažkur Sibire...

Pakeliui į amžino šalčio žemę jums teks pabuvoti nuošaliame Rusijos miestelyje, kuriame įsigysite pirmųjų draugų ir priešų, sulauksite pagalbos ir begalės rūpesčių, turėsite galimybę apsilankyti paslaptingame vienuolyne arba pakeliauti po baltom snaigėm išpuoštą mišką, kuriame ne kartą sutiksite paskubomis praskrendantį paukštį ar išsigandusį kiškį, skubantį kuo toliau nuo jūsų... Tačiau visos kelionės metu karts nuo karto bus parodomi video intarpai, pasakojantys, ką veikia ir kokių priemonių Keit paieškai imasi jos „bosas", arba ką ir kaip ketina daryti herojės priešai, norėdami jai sukliudyti ir atkeršyti. Be priešininkų ir samdomo detektyvo, turėsite netgi tris draugus, lydėsiančius šiame žaidime — Oskaras (Hanso Voralbergo sukurtas robotas, gerai mokantis valdyti Hanso traukinį), Juki (mažas ir mielas lokiukas, ne



Žaisdami galėsime iki valiai pasigrožėti žiemos peizažais.

kartą padėsiantis išsisukti) ir galiausiai pats Hansas Voralbergas (senas išradėjas, trokštantis pasiekti Syberia). Tačiau pasiekti galutinį tikslą nebus taip paprasta, juolab kad jums nuolatos trukdys priešiškai nusiteikę žmonės. O ypatingų galvosūkių mėgėjai čia taip pat ras nemažai užduočių, kuriose teks nuodugniai apgalvoti kiekvieną savo žingsnį ir priimti teisingą sprendimą, nulemsiantį tolimesnę žaidimo eigą.

Žaidime yra septyni lygiai. Kaip jau minėjau, jums teks aplankyti tikrai įdomias ir vieną už kitą įspūdingesnes vietoves, kupinas paslapčių ir mįslių. Nors žaidimas yra nuotykių tipo, tačiau jame bus nemažai įdomiai atliktų video intarpų, kuriuose išvysime kupiną įtampos pabėgimą iš vienuolyno arba nepakartojamą nusileidimą parašiutu. Taip pat žaidimo metu jums teks nemažai bendrauti su skirtingais žmonėmis iš visų septynių lygių.

O dabar, jums leidus, norėčiau aptarti grafinę šio žaidimo pusę. Tik įsijungęs žaidimą, iškart susižavėjau žaidimo nuotaika ir aplinka. Eidamas vykdyti vienos ar kitos užduoties, aš negalėjau atitraukti akių nuo taip tikroviškai padaryto dangaus ar netgi mažyčio paukštelio, mikliai praskrendančio pro mane. Kiek toliau galima išvysti malkas skaldantį vyrą, ar stūksančius kalnus, dailiai padengtus baltuojančiu sniego audeklu... Bėgdami per balą, pamatysite, kaip Keit sudrumsčia vandenį ir jis, pasidalydamas į daug smulkučių lašelių, „pažyra" ant šaltos žemės, arba eidami per tiltą, atkreipkite dėmesį į ramiai ir nerūpestingai bėgantį skaidrų ir saulės šviesoje blizgantį upelį, kuris atspindi visa, kas jus supa. Tyliai eidamas neryškia žvakės šviesa apšviestu koridoriumi, mačiau pastoviai mane tarsi šmėkla sekantį šešėlį, o sustojęs ant tiltelio priešais milžinišką ir pasakišką krioklį, pajutau, kad laikas staiga sustojo, o aš nejučia prisiminiau gražiausias iki šiol matytas akimirkas, didingai iškylančias akyse ir dar ilgai išliekančias atmintyje... Dar labiau nustebino milžiniški, po ledu esantys urvai, kuriuos puošė ilgi ir blizgantys varvekliai, švelniai atspindintys deglų skleidžiamą šviesą...

Taip pat žaidime rimtą vaidmenį vaidina muzika, kuri užburs ir nepaleis jūsų nuo pat pirmųjų žaidimo akimirkų...

Pasijutau tarsi sapne, kai bėgau su Jukiu lenktynių puriu ir trapiu sniegu, žiūrėdamas į nuostabią aplinką (iki šiol giliai išlikusią mano atmintyje) ir apgaubtas nepaprastai užburiančios muzikos... Be to, žaidimo kūrėjai siūlo mums nepaprastą galimybę išbandyti laiko tunelius, kurie mus nukels ten, kur viskas prasidėjo. Į Hanso vaikystės laikus, taip pakeisdami dabarties įvykius...







Tiesą sakant, viską, ką patyriau žaisdamas šį nepaprastą žaidimą, nupasakoti labai sunku... Tai reikia pamatyti, išgyventi, pajusti... Žaidime labai įdomiai tarpusavyje suderinta liūdna istorija, nepaprastai tikroviška aplinka ir viską nepermatoma juosta apgaubia vienas gražiausių muzikinių takelių...

Neretai tęsiniai mus nuvilia, nepakartodami nė pusės to, ką parodė pirmtakai... Tačiau „Syberia" sugebėjo išlaikyti savo pliusus ir netgi kai ką patobulino. Žaidimas nebuvo toks turiningas, kaip jo pirmtakas, nebuvo toks ilgas ir nebuvo toks paslaptingas ar painus. Tačiau jame puikiai atsispindėjo aplinkos, nepakartojama muzika ir kiek neįprastas siužetas... Jei jums patinka „adventure" žanras arba norite patirti kažką nepaprasto ir pailsėti nuo veiksmo žaidimų, siūlau susipažinti su kupinu nuotykių ir paslapčių „Syberia" pasauliu...

PCK VERTINIMAS

PIRMAS ĮSPŪDIS	**8 0**
Naujas miestas, nauji galvosūkiai, nauji išgyvenimai...	
GRAFIKA	**9,2**
Tikroviška ir įspūdinga aplinka.	
GARSAS/MUZIKA	**9,4**
Muzikinis fonas atrinktas kruopščiai, o balsai atlikti be priekaištų... Ko dar norėti?	
VALDYMAS	**9,0**
Sunkumų sukelti neturėtų.	
SIUŽETAS	**8,2**
Pirmoje dalyje pradėta istorija graudžiai pasibaigia šioje dalyje...	
Kupinas nuotykių bei paslapčių siužetas ir nepakartojami vaizdai, apgaubti šilta muzika, palieka gilų ir neišdildomą įspūdį, kuris nepaliks jūsų dar ilgai...	**GALUTINIS 8.4**

„Deus Ex"
www.eidosinteractive.co.uk
Kūrėjas: „Ion Storm"
Leidėjas: „Eidos Interactive"
Data: 2000-06-26
Žanras: veiksmo su RPG elementais

Reikalavimai sistemai:
CPU: 300 MHz (rek. 450 MHz)
RAM: 64 MB (rek. 128 MB)
Video: 8 MB (rek. 16 MB)

Kompanija „Ion Storm" patyrė rimtų nuostolių, išleidusi du žaidėjų nesužavėjusius žaidimus: „Dominion" ir „Daikanata". „Deus Ex" iš anksto buvo skirtas kompanijos prestižo „kėliko" vaidmuo. Žaidimas išties pavyko, nepaisant bėdų, kurias turi visi minėto gamintojo produktai — grafikos paprastumas ir krūva klaidų.



Dievas iš... mašinos?

RAW

NAUJASIS TŪKSTANTMETIS

Žmonija padarė mokslo šuolius genetikoje, kibernetikoje, robotechnikoje. Pagaliau sukurtas absoliučiai autonomiškas kiborgas, turintis gerai išvystytą dirbtinį intelektą ir savaiminio mokymosi savybę. Nano implantų technologija duoda biologinius implantus, skirtus įvairių žmogaus savybių tobulinimui. Tačiau tuo pat metu civilizacija atsidūrė ant susinaikinimo slenksčio: pasaulinėje ekonomikoje chaosas mirtini virusai niokoja Žemę, terorizmas siaučia nevaldomai. Šiame smurto ir prievartos verpete iš senovinių užmirštų legendų vėl žada pakilti pasaulio užvaldymo idėja...

Kaip antiteroristinis agentas :) Dentonas, dirbantis organizacijoje UNATCO, tu privalai keliauti po pasaulį, vystyti savo sugebėjimus, sudaryti sąjungininkų tinklą, išsiaiškinti viruso „Ambrozija",





niokojančio Žemę, tikrąją kilmę. Naudok strategiją, jėgą arba sėlinimą, priklausomai nuo situacijos kiekvienoje misijoje. Klausinėk bet ko. Nepasitikėk niekuo.

KRAPŠTUKAS AR RAKETA?

Buvo kalbų, kad dėl neįtikėtinai tikslaus Baltųjų Rūmų vidaus atkūrimo žaidime, Amerikos specialiosios tarnybos domėjosi, iš kur kompanija turi tokios informacijos.

Žaidimo atmosfera iš tikrųjų tikroviška, padirbėta pasaulio sukūrimo srityje, siužetas taip pat nėra be vingių. Jis pajėgia išlaikyti žaidėją savame pasaulyje viso žaidimo metu. Momentų, kai norisi žiovauti, beveik nėra. Paprastai žaidėjui nusibosta siužeto tiesmukiškumas, kai aiškiai nujauti, kas bus po akimirkos, kitoje scenoje arba kitame lygyje. „Deus Ex" šioje srityje pasistengė — netikėtų siužeto posūkių, likimo pokštų, tekusių pagrindiniam herojui, užtektų ne vienam žaidimui. Kai tik pradeda atrodyti, jog bendrais bruožais siužetas lyg ir paaiškėjo, staiga likimas iškrečia išdaigą, ir viskas apsiverčia aukštyn kojom. O kai

Žaidimo savybės:

- Pirmojo asmens 3D žaidimas, realus RPG, sujungiantis veiksmą, charakterių sąveiką ir problemų sprendimą.
- „Unreal" variklіukas.
- Realistiškos, pažįstamos vietovės, kurių dauguma pavaizduota pagal realias vietas, pritaikius netolimos ateities scenarijų.
- Žaidime daugiau žmonių, o ne pabaisų. Tai leidžia įsijausti, susigyventi su žaidimo asmenimis ir padidinti žaidimo pasaulio realumą.
- Turtinga asmenybės vystymosi sistema: įgūdžių, priedų, ginklų, punktų („items") išrinkimas bei kompleksinis panaudojimas nulemia, kad du skirtingi žaidėjai nebaigs žaidimo būdami identiškų charakterių.
- Įvairūs problemų sprendimo būdai ir charakterių vystymosi pasirinkimo keliai užtikrina žaidimo patirties įvairovę. Kalbos, kovos ar įgūdžių panaudojimas leidžia susikurti savitą žaidimo stilių.
- Stiprus siužetas, paremtas „realiomis" sąmokslų teorijomis, konkrečiais įvykiais ir laukiamu progresu technologijoje.

Tik nereikia pamiršti, kad žaidimas išleistas 2000-taisiais...

apsiprantate naujoje situacijoje, staiga viskas vėl verčiasi. Tai malonu. Daug gerų žaidimų užmetami arba pabaigiami snūduriuojant kaip tik dėl tokių posūkių nebuvimo.

Kitas labai palankiai nuteikiantis momentas — visiška veiksmų laisvė. Bet kokią užduotį galima spręsti trimis ar keturiais būdais. Pavyzdžiui, atidaryti užrakintas duris, galima pritaikius raktus, bet galima jas ir priverstinai atrakinti. Netingint, galite sukelti triukšmą, tai privers sargybinį pati atrakinti reikiamas duris. Galų gale tas prakeiktas duris galima tiesiog išversti. Arba kitas pavyzdys — reikia nepastebėtam prasmukti pro sekimo kamerą. Paprasčiausiai galite įjungti antiradarą. Jei atsitiko, taip kad jo neturite, teks surasti valdymo pultą, įsilaužti į kompiuterį ir atjungti kamerą. Na, o jei neturite hakerio sugebėjimų, teks pamąstyti, ką turite. Granatsvaidį? Ką gi — tinka :).

Toks galimas konkrečios situacijos sprendimas keliais būdais labai praverčia, kai tam tikruose žaidimo taškuose sulaukiate klausimo, ką pasirinkti, ir jums pasiūlomi keli atsakymų variantai (gryno RPG momentai), o jūs, kaip menkai patyręs agentas, dar nesugebantis numatyti ateities, išsirenkate tikrai ne tai, ko labiausiai prireiks visai netrukus. Įvairiapusiškas sudėtingos situacijos sprendimas verčia išbandyti daugybę skirtingų kombinacijų ir netikėtų sprendimų. Siūloma pasirinkimo laisvė iki tol neregėta panašaus žanro žaidimuose.









SUPERAGENTAS

Grubiai suskirsčius, galimi trys viso žaidimo praėjimo būdai: „vagis“, kai apsisprendžiate veikti tyliai, „hakeris“, jei jums atrodo, kad įsilaužimai — jūsų pašaukimas, ir „kareivis“, jei manote, jog nėra geresnio draugo už šautuvą. Be abejo, kokie metodai prie širdies, spręsti tik jums. Žinoma, niekas neuždraus naudoti mišrų tipą. Neabejoju, kad būtent mišrus tipas vyrauja tarp žaidėjų, tačiau kiekvieno individualiame charakteryje bus skirtinga atskirų dedamųjų įtaka.

Kaip visuose RPG, „Deus Ex“ personažas turi specialiąsias charakteristikas: įsilaužimo, įvairių ginklų valdymo, gydymosi įgūdžiai, mokėjimas plaukti, sąveika su aplinka ir t. t. Kiekvieną Dentono savybę, aišku, galima tobulinti. Visa tai kainuoja, todėl reikia mąstyti, kada ir kam išleisti sukauptus pinigus. Prioritetus nustato pats žaidėjas, kartu nulemdamas agento asmenybės kitimą. Taip pat yra ir priedai — prijungiami moduliai, kurie leidžia Dentonui numušti ore priešų raketas, meistriškiau pasigydyti ar tyliai prasmukti pro postus.

Žavi ginklų įvairovė: elektrošokas, arbaletas, snaiperinis ir paprastas šautuvai, pistoletai, sunkioji ginkluotė, įvairios granatos ir t. t. Beje, granatos gali būti tvirtinamos prie sienų ir reaguoti į judesį. Agentas naudoja specialius kostiumus plaukimui bei salyginiam nematomumui pasiekti.

Dentonas gana greit pradeda mąstyti ne tik pagal įsakymą — tam užtenka kelių faktų nesutapimo su vadovybės įpūsta propaganda. Gilesniam veiksmų pagrindimui, kūrėjai jau trečioje misijoje atima gyvybę iš herojaus brolio.

Dar vienas rimto RPG atributas — neutralūs vienetai. Jie papasakos jums paskutines naujienas, galbūt kai ką parduos, o gal



už tam tikrą pinigų sumą įleis į saugomą patalpą. Tiesa, jie gali ir apgauti ar net suvaryti peilį į nugarą. Personažų tipus skirtingai žymi taikinys: nutaikytas į saviškius, jis pažaliuoja, į priešus paraudonuoja, o į neutralus pabąla. Juokingai atrodo, kai nusitaikius į žiurkes, jo spalva pasikeičia į žalią... Nors bala žino tas slaptas organizacijas, gal jau ir graužikus įdarbino?..

O žaidimo pabaigoje pasirodo net ateiviai, kurie, beje, labai gražiai įvesti į sceną. Pasirodo, tai tik nepavykusio biologinio eksperimento išdavos. Ir šiaip žaidime figūruoja apie šimtą personažų — iš tikro stulbinantis kiekis.

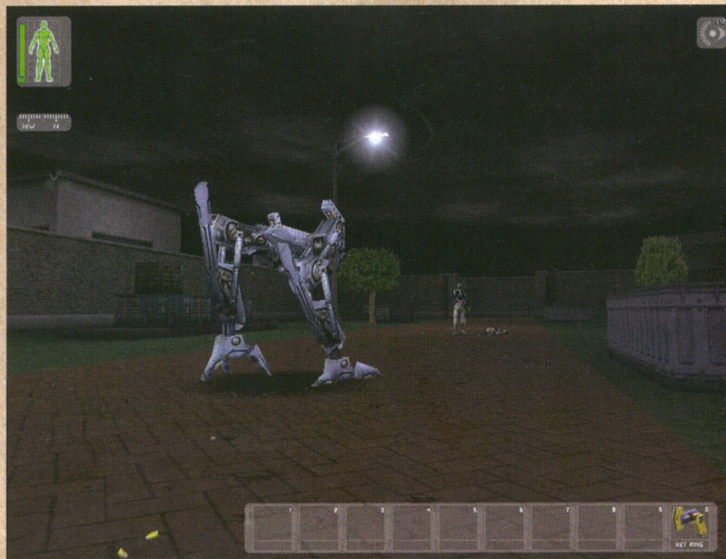
Pinigai vaidina tik simbolinį vaidmenį, nerasite jokių parduotuvių, visi ginklai ir amunicija paimami iš nužudytųjų. Šį tą įsigyti įmanoma tik pas atsitiktinius gatvės prekeivius. Pinigai daugiausiai reikalingi papirkinėjimui, informacijos ir kodų pirkimui. Jei turite hakerio sugebėjimų, piniginę galėsite pasipildyti bankomatuose, taip pat pasiimti kaip atlyginimą už sėkmingai įvykdytą misiją. Atsitiktiniams prekeiviams galėsite ir kai ką parduoti, tačiau tokių žmonių nebus daug, todėl tai, kas netilps inventoriaus skiltelėje, teks išmesti.

AI IR KITOS SMULKMENOS

Šūvio į galvą poveikis aiškiai skiriasi nuo šūvio į koją. Tas pats galioja ir tuomet, kai taikiniui tampa pats Dentonas. Priklausomai nuo patirtų sužeidimų, agento sveikata šlubuoja. Labai gali būti, kad greit neteksite galimybės ne tik šokinėti, bet net ir bėgioti.

Tikrai gerą įspūdį paliko dialogai. Tiesa, atsakymų variantų nėra daug, tačiau labai natūrali pašnekovų reakcija ir savalaikės humoro prošvaistės. UNATCO bazėje užėjau į vyrišką tualetą, tačiau kažkodėl nieko man ten padaryti nepavyko, tik pažiopsojau į veidrodį (rankoje turėjau pistoletą, tačiau atspindys jo nelaikė, čia turbūt todėl, kad slaptos organizacijos veidrodis — maskuojami ginklai ;)) ir nuleidau vandenį. Tada, galvodamas, gal pasiseks gamtos reikalai moteriškame tualete, išdidžiai įžengiau į jį. Deja, simpatiška panelė pareiškė, kad čia ne šou. Teko patikėti. Tačiau toks nedžentelmeniškas poelgis neprasprūdo šefams pro akis — gavęs naują užduotį buvau taktiškai įspėtas nesišlaistyti po moteriškus tualetas, nes „tai netinka rimtiems agentams". O simpatiškoji poniutė net kitame lygyje, pareiškė: „A, tai agentas Dentonas, aš su juo susipažinau tualete". Taip kad galvokite, kur einate ir ką darote ;).





Dauguma įvykių vyksta tamsiu paros metu, taigi už lango šviečiant saulei, žaisti nebus patogu. Žaidimas pirmiausia buvo skirtas „3Dfx" plokštėms, todėl žaidžiant „Direct 3D" matysime šiek tiek prastesnį vaizdą. Kažkiek tai pataisyta „game of the year" versijoje. Labai bado akis akivaizdžios klaidos — kiaurai per personažą atsiveriančios durys, ant laiptų horizontaliai tysantys kūnai. Žaidimo pasirodymo metu tai gal ir nebuvo itin aktualu, tačiau dabar, nuolat kylant realumo reikalavimams, tokie dalykai labai gadina bendrą vaizdą.

Garsai kažko ypatingo nesukuria, tačiau gana maloniai sukombinuota pagrindinė muzikinė tema ir aplinkinio pasaulio triukšmas. Geresnei garso kokybei galima įsijungti „3D Sound" ir „EAX".

Pagrindinis AI reikalavimas — laikyti žaidėją pastovioje įtampoje — įgyvendintas gana neblogai. Pavyzdžiui, apsauginis pirmiausiai pradės į jus šaudyti, tačiau kai bus pats sužeistas ir pastebės, kad nesusitvarko, bėgs prie aliarmo pulto ir kviesis pagalbą. Ir atsišaudantis priešas nestovi vietoje, o bėgioja, pritūpia, slepiasi už dėžių. Šitai pritaikoma toli gražu ne kiekviename šiuolaikiniame žaidime. Kiek silpniau su žingsnių garsu. Net sudėtingesniu režimu žaidžiant priešai nemoka sėlinti tyliai, juos galima išgirsti. O vietose, kur nėra signalinių pultų, nušovus vieną sargybinį, svarbiausia laiku nusiplauti, tuomet subėgę jo kolegos bergždžiai pasidairys užpuoliko ir išsivaikščios, palikę įvykio vietą nesaugomą.



APIBENDRINAM

Tai išties įdomus žaidimas, turintis savitą dizainą, neitikėtiną kiekį specialiųjų savybių, nelinijinį siužetą ir įtaigią atmosferą. Dėl tokių dalykų galima atleisti ir grafikos nesusipratimus. Atskiri žaidimo momentai primena „Star Wars: Knights Of The Old Republic" ar „Splinter Cell", o juk šis žaidimas pasirodė gerokai anksčiau...

Na, o iš kur toks pavadinimas? Tai lotyniškos frazės „Deus ex machina" pradžia — „Dievas iš mašinos". Iš kur čia Dievas ir mašina? Tai paaiškės netoli žaidimo pabaigos. Išsiaiškinkite, jei dar nežinote.

PCK VERTINIMAS

SIUŽETAS	9,2
Malonūs netikėti vingiai	
GRAFIKA	8,3
Vien fizikos nepripažįstančios durys...	
VALDYMAS	8,6
Šiek tiek griozdiškas, sunkoka išsirinkti norimą ginklą klavišu	
GARSAS	8,5
Savo laiku gana normalus	
ĮDOMUMAS	8,9
Siužetas ir įvairios misijos	
Po kurio laiko gali kilti noras peržaisti iš naujo	**GALUTINIS** 8.9

POCKET CLUB

E3 parodoje pristatyti ilgai laukti naujieji „handheld'ai" Sony PlayStation Portable ir Nintendo DS. Didysis nešiojamų žaidimų rinkos karas jau horizonte. Ar atlaikys „didžioji N", kuri dabar valdo 90 % šios rinkos, ar Sony atims iš jos irši, galima sakyti, paskutinį kozirį, kaip tai kadaise padarė su savo PlayStation? Laukiame.

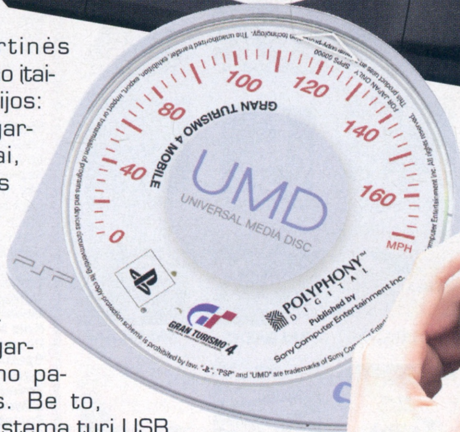
Oficialiai pristatytas PSP



E3 parodos metu „Sony" oficialiai pristatė savo „handheld" žaidimų sistemą „PlayStation Portable". Šis anonsas buvo vienas laukiamiausių parodos pristatymų ir sukėlė išties didžiulį ažiotažą. Leiskite pateikti jums būsimojo „handheld" įtaiso detales bei pristatyti keletą žaidimų.

PSP šių metų rudenį turėtų pasirodyti Japonijoje, o neseniai „praskridę" gandai teigia, kad Europoje ir Amerikoje naujasis „Sony" „handheldas" pasirodys per kitų metų Velykas (tą pačią savaitę kaip ir „Nintendo" „handheldas" DS). Gyvai parodytos techninės sistemos specifikacijos nesiskiria nuo anksčiau skelbtų parametrų. PSP turi 480x272 rezoliucijos platų 16:9 TFT LCD ekraną, kuris sugeba atvaizduoti 16,7 milijonus spalvų. Paties įtaiso išmatavimai yra 170mm x 74mm x 23mm, o sveria PSP 260 gramų. Įtaiso mygtukai beveik identiški PlayStation 2 konsolės valdymo pultelio mygtukams (kvadratas, trikampis, X, apskritimas, skaitmeninės rodyklės, start, select, analoginė rankenėlė ir du menčių mygtukai ant viršaus). Yra ir visos standartinės nešiojamo įtaiso funkcijos: stereo garsiakalbiai, išorinis ausinių jungtukas, ryškumo kontrolė ir garso režimo parinkimas. Be to, naujoji sistema turi USB 2.0 ir Wi-Fi belaidžio vietinio tinklo LAN jungiklius, leidžiančius sujungti keletą PSP įtaisų. Duomenis ir programinę įrangą galima parsiųsti naudojant belaidę LAN jungtį arba pasinaudojus atminties kortele „Memory Stick Pro Duo". Pagrindinė PSP naudojama duomenų media — mažutis aukšto talpumo optinis diskas „Universal Media Disc" arba UMD. Formatas ne tik suteikia 1,8 GB vietos, bet ir leidžia įrašyti įvairią medžiagą: žaidimus, muziką, video. Apsaugai nuo piratavimo buvo sukurta agresyvi apsaugos sistema, kuri naudoja kombinaciją iš unikalaus disko identifikacinio numerio, 128 užkodavimo raktus programinei įrangai ir individualius identifikacinius numerius kiekvienam PSP įtaisui.

Deja, kol kas „Sony" nepaskelbė tikslios sistemos kainos. Analitikų teigimu, startinė PSP kaina Europoje bus tarp 300 ir 375 eurų.

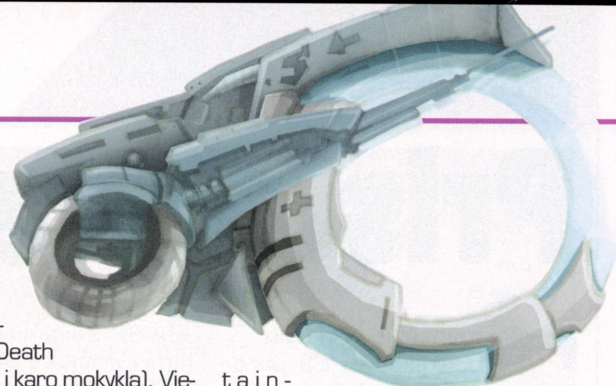








PSP žaidimai



NORS „Sony", kaip ir žadėjo, E3 metu didžiausią dėmesį skyrė techniniam PSP pristatymui ir beveik neparodė veikiančių žaidimų, tačiau jų anonsų gausa, video pristatymai ir, žinoma, žaidimų „geimplėjaus" demonstracijos abejingų nepaliko.

SCEA prezidentas Kaz Hirai pademonstravo prezentaciją, sudarytą iš įvairių naujų PSP žaidimų „geimplėjų" montažo. Dauguma jų — tai populiariausių PlayStation 2 žaidimų „handheld" versijos (visą anonsuotų žaidimų sąrašą pateikiame lentelėje). Žaidimus pristatinėjo ir Don Matrick iš „Electronic Arts", prižadėdamas nešiojamai konsolei skirti tiek pat dėmesio ir paramos, kiek ir PlayStation 2 sistemai. Iš viso PSP žaidimus pasiruošę kurti ir leisti yra daugiau nei 100 kompanijų, tarp kurių yra visi didžiausi Europos, JAV, Japonijos ir Korėjos leidėjai.

Nors informacijos apie būsimuosius PSP žaidimus dar nėra tiek daug — pirmuosius pabaigtus žaidimus sistemai „Sony" žada pristatyti tik „Tokyo Game Show" metu rugsėjo mėnesį — apie keletą karščiausių žaidimų galima šiek tiek papasakoti jau dabar.



„Tales of Eternia". Vienintelė žaidžiama PSP demonstracinė versija buvo „Namco RPG" žaidimas („Metal Gear Acid" buvo pusiau interaktyvus). Eternia nėra visiškai naujas žaidimas, o PlayStation žaidimo „Tales of Destiny II" perkėlimas į nešiojamą platformą. Žaidimas bus beveik nepakeistas, išliks tie patys personažai ir siužetas, o dvimatė išvaizda taps dar ryškesnė ir gražesnė nei originaliame PSone žaidime.



„Metal Gear Acid". Vienas populiariausių pasaulyje slapto veiksmo žaidimų nešiojamoje „Sony" sistemoje pasirodys visiškai kitu pavidalu. „Metal Gear Acid" nebus veiksmo žaidimas, kokį mes matėme anksčiau. Tai bus eile paremta taktinė strategija, į kurią dar įmaišyta ir savitos kortų mūšio mechanikos. Žemėlapiu vesite Sneiką per tam tikrą kiekį kvadratų ir bandysite sėlinti už sargybinių bei juos nukauti. Jūsų ginklais iš esmės bus kortos. Bus įvairių ginklų kortų, pavyzdžiui, pistoletai su duslintuvais. Žaidimas suteiks ir kitokių galimybių, pavyzdžiui, sėlinti iš už matomos vietos, pasibelsti į sienas ir panašiai. Pasibaigus jūsų eilei, savo veiksmus atlieka priešų kariai. Kiekvienas veiksmas turi savo kainą, taip apribojamas jų kiekis per kiekvieną eilę. Parodos metu demonstruota žaidimo demo buvo tik iš dalies interaktyvi: buvo galima valdyti tik kamerą, o ne pačius veikėjus ar kitą žaidimo turinį.





„Death Jr." Vienas pirmųjų PSP sistemai anonsuotų žaidimų yra veiksmo žaidimas, kuriame rodomi jauno „giltinuko" nuotykiai. Jaunuolis niekaip negali atsikvėpti ir atsikratyti problemų, kurios jį persekioja mokykloje. Perkeltas jau į penktą mokyklą, kuri tėvų valia bus paskutinė (susimovęs ir čia, Death Jr. turės keliauti į karo mokyklą). Vienos mokyklos kelionės metu miesto muziejuje netyčia paleidžiamas senovinis blogis. Jaunuoliui tenka kovoti su demoniškomis apraiškomis, siautėjančiomis mieste per 15 lygių ir jas nugalėti, kitaip jam gresia „kareiviški batai". Pagrindinis herojaus ginklas bus dalgis, kurį Death galės panaudoti įvairiausiais būdais ne tik galabydamas priešus, bet ir keliaudamas lygiais. Taip pat bus ir krūva kitų monstrų destrukcijai skirtų priemonių. Pasak kūrėjų „Backbone Entertainment", „Death Jr." nebus tradicinis platformeris, o akcentuos kovą ir labiau primins trečiojo asmens veiksmo žaidimą.

„PSP Racing". Tai bus futuristinės lenktynės tamsiose industrinėse aplinkose. Kūrėjai žada suteikti greitą, dinamišką, pilną adrenalino lenktynių patirtį. Žaidimas turės įvairių savybių, skirtingus veikėjus ir režimus, be to, išnaudos unikalias PSP savybes: tinklą ir susijungimo galimybes.



Anonsuoti PSP žaidimai

Žaidimas	Leidėjas	Žanras
Metal Gear Acid	Konami	strategija
Final Fantasy VII: AC	Square Enix	RPG
NfS Underground	EA Games	lenktynės
Dokodemo Issho	SCEI	galvosūkiai
Death, Jr.	SCEA	veiksmo
Twisted Metal World Tour	SCEA	lenktynės
Gran Turismo 4 Mobile	SCEA	lenktynės
Wipeout Pure	SCEA	lenktynės
NBA Street	EA Sports	sportas
NBA Shootout 2005	SCEA	sportas
NFL Street	EA Games	sportas
Ape Escape	SCEA	veiksmo
ATV Offroad Fury	SCEA	lenktynės
Darkstalkers Chronicle	Capcom	veiksmo
Fighting Spirits	SCEA	muštynės
Dynasty Warriors	KOEI	veiksmo
MediEvil	SCEE	nuotykių
Hot Shots Golf	SCEA	sportas
Project S	Sega	veiksmo
PSP Racing	Playlogic	lenktynės
Puyo Pop Fever	Sega	galvosūkiai
Spider Man 2	Activision	veiksmo
Ren-Goku	Hudson	veiksmo
Tales of Eternia	Namco	RPG
Ridge Racer	Namco	lenktynės
Tiger Woods PGA Tour	EA Sports	sportas
Devil May Cry Series	Capcom	veiksmo
Viewtiful Joe	Capcom	veiksmo
YS VI - TAoN	Konami	RPG
Gagharv	Bandai	RPG
Makkai Wars	Nippon Ichi	strategija
Super Star Studio	Coong	muzika
Frogger	Konami	veiksmo

Pristatyta Nintendo DS

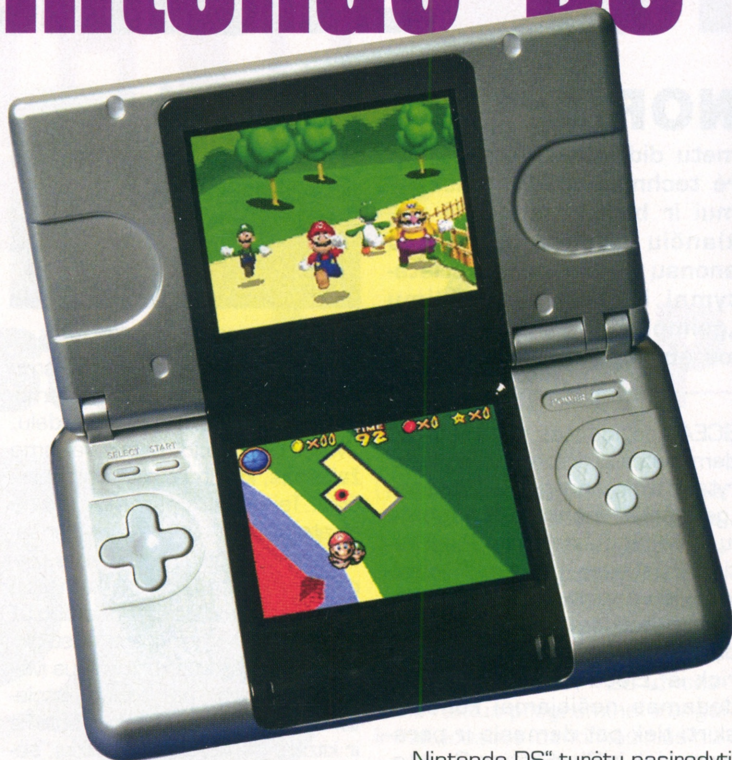
PO mėnesius trukusių spekuliacijų, E3 parodos metu „Nintendo" pagaliau atskleidė savo naująjį „handheldą" „Nintendo DS" publikai.

„Nintendo DS" (DS raidės neverčiamos, tačiau turėtų reikšti Dual Screen) vis dar yra darbinis „handheldo" pavadinimas, kuris turėtų pasikeisti, artėjant pasirodymui. „Nintendo DS" yra perpus sulenkiamas įtaisas (kaip GBA SP), turintis du vertikaliai išdėstytus LCD ekranus. Abu ekranai yra tokios pačios rezoliucijos ir turi trijų colių įstrižainę. Pagrindinė „Nintendo" mintis ta, kad DS žaidimuose bus naudojamos dvi nepriklausomos perspektyvos ar galimybė palaikyti pokalbius žaidimo metu. DS dydis prilygsta maždaug dviem GBA SP, sudėtiems šalia.

DS valdymo mygtukai išdėstyti apatinėje dalyje. Skaitmeninės rodyklės yra kairėje, o keturi mygtukai išdėlioti dešinėje ir identiški Super NES pultelio mygtukams. L ir R menčių mygtukai yra kampuose, panašiai kaip GBA SP. Žaidimų kartridžai dedami į viršutinę DS dalį. Senesni GBA kartridžai bus dedami į atskirą jungtį apačioje

Apatinis ekranas taip pat turės lietimo (touchscreen) galimybes, leisiančias vartotojams įjungti klaviatūrą ant ekrano surinkti tekstui arba piešti tiesiai ant ekrano. Liečiamasis ekranas gaminamas iš kietesnės medžiagos, kad prailgintų nusidėvėjimo laiką.

Sistema taip pat turi mikrofoną, kurį galima panaudoti įvairiems „geimplėjaus" elementams. Mikrofonas jautrus bet kokiam garsui, o programinė įranga galėtų atpažinti balso komandas, rankų suplojimus ir kitokius garsus. „Nintendo" netgi tikisi leisti žaidėjams balsu bendrauti per belaidį internetą. DS, kaip ir PSP, turės belaidį susijungimą, naudojantį specialią „Nintendo" technologiją bei standartinį Wi-Fi palaikymą. „Nintendo" užsiminė apie galimybę prijungti sistemą tam tikruose taškuose visame pasaulyje ir bendrauti su toli esančiais žaidėjais. Taip pat įdomi ir naudinga savybė yra ta, kad DS turės paprastų vieno ekrano žaidimų palaikymą, panašiai kaip GBA. Grafinės „Nintendo DS" galimybės prilygsta „Nintendo 64" 3D grafikai. Taip pat yra 16 kanalų stereo palaikymas.



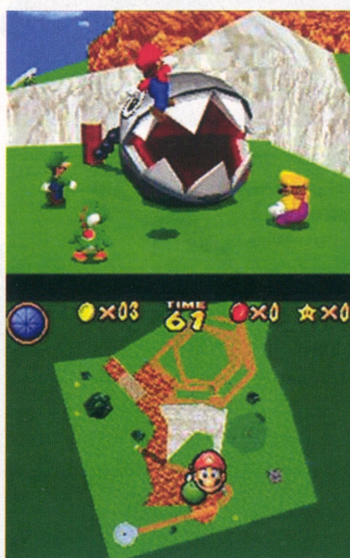
„Nintendo DS" turėtų pasirodyti šių metų pabaigoje Japonijoje ir JAV, o kitą pavasarį Europoje. „Nintendo", kaip ir „Sony", nepaskelbė tikslios DS kainos. Analitikų teigimu, ji bus žymiai mažesnė už PSP ir sieks nuo 150 iki 200 Eurų.

Nintendo DS žaidimai

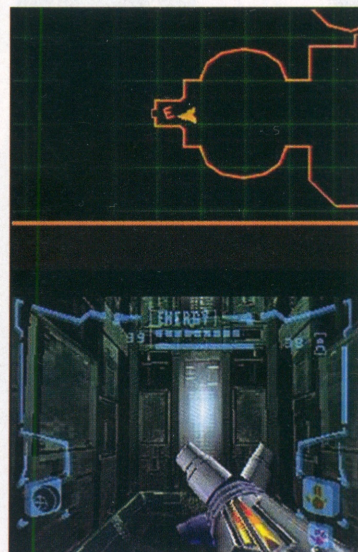
NORS „Nintendo DS" negali pasigirti tokia anonsų gausa, o ypač leidėjų įvairumu, kaip PSP (žr. sąrašą), parodos metu pristatytas ne vienas labai įdomus žaidimas, vienaip ar kitaip išnaudojantis novatoriškas dvigubo handheldo savybes. Apie keletą išsamiau.

„Super Mario 64x4". Na, kaip gali būti „Nintendo" žaidimų aparatas be ūsuotojo santechniko? Žaidime bus du pagrindiniai režimai — vieno žaidėjo ir „multiplayer". Vieno žaidėjo režimas iš esmės yra „Super Mario 64" (N64 konsolei) perdirbinys. Galima valdyti keturis veikėjus — Mario, Luigi, Wario ir Yoshi, kurie keičiami paspaudus ant atitinkamos ikonos apatiniame liečiamajame ekrane. Tai išties įdomi mintis, leidžianti kūrėjams sugalvoti, o mums spręsti įvairius galvosūkius, kuriems reikia visų veikėjų, tačiau demonstracinėje versijoje nieko tokio nebuvo. Be to, visi keturi veikėjai kol kas vienodai valdomi. Daugelio žaidėjų režimas yra „žvaigždžių medžioklė" — žaidėjui paėmus žvaigždę, atsiranda nauja, o pasibaigus laikui, laimi daugiausiai žvaigždžių surinkęs žaidėjas.



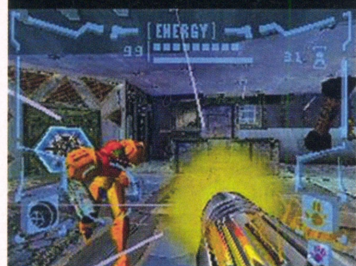


„Metroid Prime Hunters". Daugybę „geimplėjaus" elementų „Metroid DS" žaidimas skolinasi iš baisiai sėkmingo ir populiaraus GameCube darbo „Metroid Prime". „Hunters" yra pirmojo



asmens šaudyklė, kurioje valdome žymiąją heroję, apsivilkusią įvairių savybių turintį ir tobulinamą kostiumą. Apatiniame „Hunters“ ekrane rodomas pats žaidimas, o kitame nuolat matome žemėlapį. Žaidimas naudoja unikalią valdymo schemą: herojų valdome su rodyklėmis, taikinius užrakiname su menčių mygtukais, tačiau pats taikymasis, šaudymas, pasisukimas ir ginklų keitimas vykdomas, naudojant lietimo ekraną. Ginklus keičiate paspaudę ant ikonos, o iš skirtingų ginklų šaudote stuksendami į ekraną trumpiems šūviams, arba palaikydami ilgiau — spinduliams. Žaidimo grafika beveik prilygsta „GameCube“ versijai, yra ryški ir dinamiška.

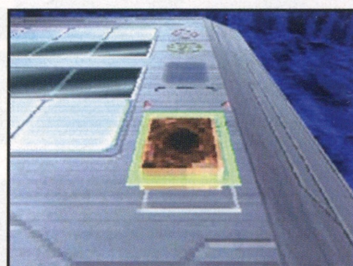




„Yu-Gi-Oh!: Nightmare Troubadour“. „Konami“ pristatė ir savo populiariųjų kortų ir animacijos serialo DS žaidimo versiją. Žaidime kovojame kortomis, kurios yra įvairiausi monstrai ir burtai. Viršutinis ekranas rodo stalą ir išmestas priešininko kortas, o apatiniame ekrane matote savo rankose turimas kortas. Kortų parinkimui naudojamas DS tušinukas. Mūšiai tarp jūsų kortų monstrų vyks animacijų pavidalu. Grafika paprasta, tačiau puikiai atkurianti Yu-Gi-Oh! dvasią.

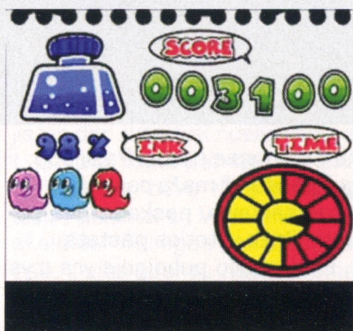


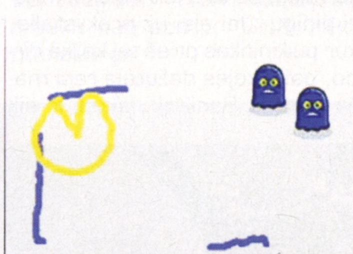






„Pac 'n Roll“ ir „Pac-Pix“. „Namco Nintendo DS“ sistemai pristatė net du žymiosios „Pac-Man“ frančizės žaidimus. „Pac 'n Roll“ žaidime geltonasis „rutuliukas“ toliau valgo žirniukus, tik čia žaidėjams reikės naudoti DS tušinuką ir vedžioti jį įvairiais greičiais po lietimosi ekraną. Viršutiniame ekrane vaizduojamas 3D žemėlapis, kuriame ir matysite Pakmano judėjimą. „Pac-Pix“ žaidimas visai kitoks, vienintelis panašumas, siejantis jį su „Pac-Man“ frančize, yra „žirniukų“ valgymas. Žaidime Pakmaną nupiešite ir valdysite, piešdami ant DS lietimosi ekrano. Tik nupiešus Pakmaną, jis atsidurs viršutiniame ekrane ant lygaus dvimačio lauko, ir jį iš karto pradės gaudyti vaiduokliai. Tada piešite linijas prieš Pakmaną ir vesite jį per labirintą. Įvaldę darbą su vienu Pakmanu, galėsite nupiešti dar vieną ir tęsti smarkiai pasunkėjusį procesą.



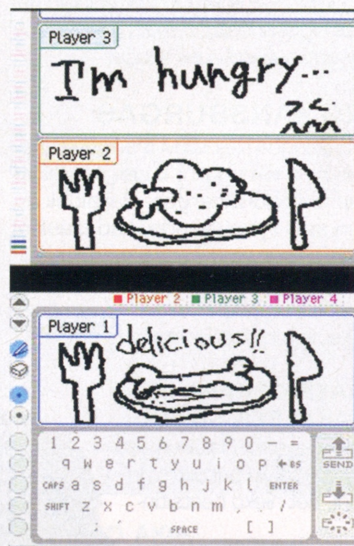


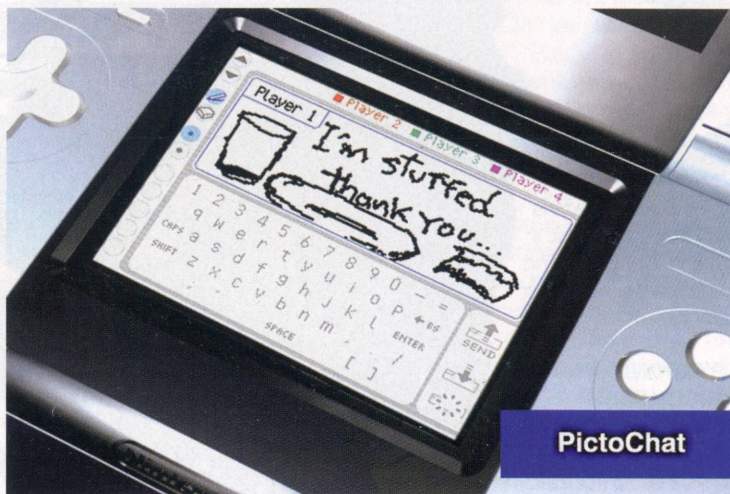
Nintendo DS žaidimai		
Žaidimas	**Leidėjas**	**Žanras**
Super Mario 64x4	Nintendo	veiksmo
Super Mario Bros. DS	Nintendo	veiksmo
Metroid Prime: Hunters	Nintendo	veiksmo
Sonic DS	Sega	veiksmo
PictoChat	Nintendo	galvosūkiai
WarioWare, Inc. DS	Nintendo	galvosūkiai
Animal Crossing DS	Nintendo	RPG
Mario Kart DS	Nintendo	lenktynės
Dynasty Warriors	KOEI	veiksmo
Mobile Suit Gundam Seed	Bandai	veiksmo
Yu-Gi-Oh! Nightmare Troubadour	Konami	galvosūkiai
Project Rub	Sega	veiksmo
Pac-Pix	Namco	galvosūkiai
Bombermann	Hudson	galvosūkiai
Pac nRoll	Namco	veiksmo





„Pictochat“. Viena įdomiausių pristatytos DS programų buvo „PictoChat“ — komunikacijos programa, leidžianti keistis žinutėmis ir paveiksliukais per belaidį ryšį. Viršutinis ekranas rodo atėjusias žinutes, o su apatiniu galima rašyti tekstus ir piešti paveiksliukus, kuriuos išsiųsite. Apatiniame ekrane yra rodoma klaviatūra ir „graffiti“ — plotas, kur galite piešti paveiksliukus.





PictoChat

EXPERT CLUB

Ilgai laukę sulaukėme fantastiškojo „Syberia" kvesto tęsinio. Kaip ir pirmoji dalis, antroji „Syberia" pilna suktų galvosūkių ir klausimų, ne visada turinčių aiškų atsakymą, tad pateikiame išsamų Keit kelionės į mamutų šalį perėjimą.

Syberia 2 perėjimas

POKALBIAI

Kai žaidimo metu kalbiesi su kitu asmeniu, visada išnaudok visas pokalbio temas. Daug žaidimo elementų yra įjungiami pokalbių metu, ir jeigu paliksi keletą temų neužbaigęs, gali pakliūti į bėdą. Be to, daug pokalbio temų neatsidaro, kol jos nėra susietos su kokiu nors veiksmu. Pavyzdžiui, tu negali paklausti apie užrakintus vartus, kol pats nematei tų vartų ir nebandei jų atidaryti. Pokalbio temą gali pažymėti tokia tvarka, kokia tik nori, bet kad viskas logiškai išeitų, reikėtų pradėti juos žymėti nuo viršaus į apačią.

ROMANSBURGAS

Po įžangos Keit stovi traukinyje. Apsisuk ir eik į galinį kupė, kur stovi Hansas Voralbergas. Pakalbėk su juo apie rytą. Atrodo, kad traukinį reikia prisukti. Išlipk iš traukinio ir eik pakalbėti su Oskaru. Pakeliui įsiterps trumpas filmukas, kuriame sutiksi pulkininką Emeliovą Gupačevą.

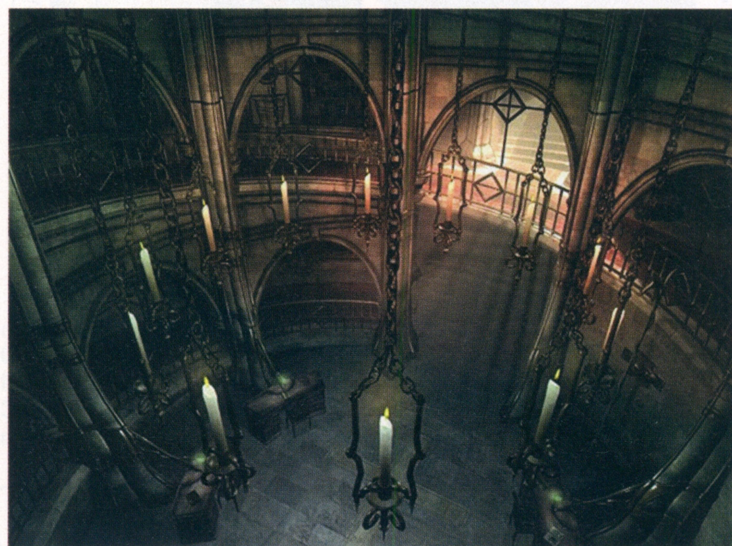
RASK OSKARĄ IR PAKALBĖK SU JUO.

Hansas sakė Oskarui pasakyti tau, kaip pasukti traukinį, bet nieko neatsitinka. Prisukimo raktelis yra į kairę nuo Keit ir Oskaro. Ant prisukimo mašinos yra raktelis ir šalimais svirtis.

TRAUKINIO PRISUKIMAS

Pasuk ratelį, kad išlįstų prisukimo strėlė. Tada patrauk svirtį, esančią į kairę nuo prisukimo mašinos, kad prisuktum traukinį. Pasuk ratelį dar kartą, kad įtrauktų prisukimo strėlę. Tada pasakyk Oskarui, kad traukinys yra pasiruošęs išvykti.

Dabar turi rasti būdą, kaip užvesti anglių mašiną. Eik vieną žingsnį atgal į centrinę platformą ir pasisuk į dešinę apžiūrėti anglių papildymo mašinos. Keit gali patraukti svirtį, piltuvas nusileidžia, tačiau kažkas negerai — anglys nepilamos. Eik į stotį, kur matei Emeliovą Gupačevą ir pakalbėk su juo. Jis negali niekuo padėti. Grįžk prie anglių mašinos ir pasižiūrėk per bortelį. Pakalbėk su Malka, maža mergaite apačioje. Ji draugiška, bet niekuo negali padėti.



VARTŲ RAKTAS

Eik į pietus, į platformos pabaigą, ir apžiūrėk vartus. Jie užrakinti. Eik atgal, prie Malkos, ir paklausk jos apie vartus. Ji vis dar nieko nežino. Ieik į stotį ir pakalbėk su Gupačevu. Pasirodo, jis pametė vienintelį raktą nuo vartų. Grįžk prie Malkos ir pažiūrėk, ką ji žino apie raktą. Pasirodo, ji gali padėti už mažą paslaugą. Keletas saldainių paskatintų ją padėti. Grįžk į stoties pastatą.

Prekystalio pabaigoje yra trys saldainių automatai. Vienintelė problema yra, kaip priversti, kad jie veiktų, be to, Keit visiškai neturi pinigų. Jei eisi už prekystalio, kur pulkininkas prieš tai kažką dirbo, paieškojęs dėžutėje rasi mažą raktelį. Pasiimk raktelį ir eik prie saldainių pardavimo automatų. Naudodamasis rakteliu atidaryk dešiniausio saldainių pardavimo automato stalčiuką. Jame rasi smulkių monetų. Į monetoms skirtą plyšį gali įdėti bet kurią monetą, tačiau tik skirtingomis monetomis gali priversti, kad automatas duotų saldainių. Automatas, kur paėmei monetas, yra užstrigęs, tai nebandyk juo naudotis. Vidurinis automatas gali būti valdomas, jei naudosi antrąja monetą ir pasuksi rankenėlę. Kairysis automatas reikalauja penktos monetos — būtent šių saldainių norėjo Malka.

Grįžk prie Malkos ir duok jai saldainių. (Jei duosi Fish-Candy, jai nepatiks. Tau dar prireiks šių saldainių vėliau žaidime, jei Malkai davei šiuos saldainius, tai gali grįžti ir pasiimti jų dar. Tau tik reikia atgauti tą monetą, kurią išleidai pirkdamas anksčiau. Pasiimk raktelį nuo užstrigusio automato ir panaudok jį, kad atidarytum stalčiuką monetoms. Paimk monetą ir panaudok ją dar kartą, kad gautum daugiau Fish-Candy.)



GAUTI ANGLIŲ

Malka pririš raktą prie baliono ir pasius jį Keit. Atrakink vartus ir eik į miestelį. Pakalbėk su Malka apie viską. Pabandyk įjungti variklį paspausdamas mygtuką, kuris yra dešinėje, tačiau nėra kuro.

Pasiimk tuščią degalų bakelį, kuris yra kairėje.

Eik atgal prie Malkos. Pakalbėk su ja. Visą laiką eik į kairę, kol pamatysi medinę tvorą, kuri apklijuota plakatais. Eik prie durų, kur yra mažas langelis ir paspausk ant jo. Pakalbėk su Ivanu. Tu pamatysi, kad jis turi degalų bakelį, tačiau nesutinka jo duoti.

Eik į kairę, palei tvorą, kol pamatysi joje plyšį, uždengtą plakatu. Nuplėšk jį ir įeik į vidų. Pamatysi narvą, pro kurio grotas matosi gyvūnėlio akys. Atidaryk narvą. Kol Ivanas gaudys gyvūnėlį, pakeisk tuščią degalų bakelį į pilną ir vėl išeik pro plyšį tvoroje.

Grįžk prie anglių mašinos ir pripildyk ją degalų. Paspausk mygtuką, esantį kairėje, ir grįžk laiptais į peroną. Pripildyk traukinį anglimių. Tuomet ateina supanikavęs Oskaras ir praneša, kad dingo Hansas.

HANSO VORALBERGO IEŠKOJIMAS

Leiskis žemyn nuo perono ir pakalbėk su Malka, kuri pasakys, kad Hansas nuėjo į Cirkoso kabaretą.

(Būtų mandagu išjungti anglių mašiną, bet tai nėra būtina.). Įeik į kabaretą — Hansas yra čia. Jis apžiūrinėja mechaninius arklius, parpuola ant žemės. Dabar jis jau guli traukinyje ir kliedi.

Grįžk pas Cirkosą ir pakalbėk su juo. Cirkos praneša Keit, kad Vyriausia Vienuolė galėjo būti bukagalvė, bet vistiek galėtų turėti šiek tiek jėgų. Kaip rasti vienuolyną? Eik vėl pro Ivano tvorą.

Praeik skylę tvoroje, bet ji jau užtaisyta. Pabandyk lipti į kalną, tačiau „Per šalta". Štai pavyzdys, tu negali paklausti to, ko dar nežinai. (Negali paprašyti drabužių, kol nežinai, ar lauke šalta.)



VIENUOLYNO PASIEKIMAS

Dabar Keit lipa į kalną. (Kol kas gali ignoruoti keistą įrenginį pie tilto.) Patrauk virvelę su varpeliu. Keit skambinimą išgirsta Vienuolis, bet nesutinka jos įleisti. Grįžk į miestelį ir pakalbėk su Malka apie vienuolyną ir jos motiną. Pakalbėk su Cirkos apie viską, ypač apie lininį šydą.

Paprašyk Malkos, kad ji tau duotų šydą. Ji duos žetoną. Eik prie mašinos, kuri yra prie tilto, ir įsigyk lininį šydą. Tada grįžk atgal į traukinį. Uždėk šydą ant Hans veido. Nesistenk kalbėti su juo, nes jis vis dar smarkiai nusikamavęs.

Užlipk į kalną dar kartą ir eik į dešinę, kur buvo virvė skambučiui. Pakalbėk su Vienuoliu, kuris skalbiasi. Tai ilgas pokalbis, bet baik jį visą (Jei tu neskambinai varpeliu anksčiau, tai padaryk tai dabar ir kalbėk su Vienuoliu šiek tiek daugiau). Tu turi jį kažkaip atitraukti nuo posto. Grįžk į Romansburgą.

Grįžk į pulkininko pastatą ir paklausk apie dūdelę. Jis tau duos tris dūdeles: auksinę, sidabrinę ir juodą. Grįžk prie Vienuolio. Duok jam sidabrinę dūdelę, ir jis bėgs vaikydamasis paukštį.

Pasiimk jo drabužį ir apsirenk. Dabar atrodai kaip vienuolis, todėl vėl gali paskambinti varpeliu. Kai paskambinsi, nusileis kabina, įeik į ją.

HANSO GELBĖJIMAS

Įsiterpia trumpas filmukas, Hansas atnešamas į vienuolyną. Pakalbėk su juo apie viską. Jis yra koridoriaus paskutiniame kambaryje. Išėjęs iš kambario sutiksi Vienuolį. Jis tau duos pergamentą. Paskutinė eilutė yra raktas: „Raktas yra mamuto šviesos akis". Ką tai galėtų reikšti? Išeik iš koridoriaus ir paimk šepetuką, kuris guli ant grindinio šalia kibiro.

Dar kartą įeik į rūmus. Eik tiesiai, kol pamatysi freskas. Naudodamas šepetėlį gali nuvalyti kairiąją freską. Šis simbolis yra raktas. Išeik iš rūmų ir eik giliau į centrinį kiemą. Ten pamatysi duris. Tai spiralinės konstrukcijos biblioteka. Įėjęs eik į dešinę, kol pasieksi žemiausią lygį.

Pasiimk uždegimo lempą, kuri yra dešinėje (žiūrint iš tavo pusės), pastatyta pie sienos. Įsivaizduok lempų išsidėstymą, kaip laikrodžio fazes. Įsivaizduok, kad 12 yra kryžiaus viršus. Uždėk 12, 3, 4, 8 ir 9 žvakes. Rainelės tipo langas, kuris yra spiralės viršuje, atsidarys. Užlipk į spiralės viršų ir pasižiūrėk pro langą, matomas vaizdas iš viršaus į Romansburgą.





Kai įeisi, pamatysi keistą įrenginį kairėje. Tai žvakių liejimo įrenginys. Palik jį kitam kartui.

Eik tiesiai taku, kol pamatysi vienaratį vežimėlį, tačiau kol kas negali jo panaudoti. Tęsk kelionę toliau, kol pasieksi centrinį kiemą. Kairėje matysi du vienuolius, tačiau jie su tavimi nenorės bendrauti. (Kameros vaizdas iš labai aukštai.) Eik į kairę, kol pamatysi rūmus ir duris, įeik pro jas. Iškart įėjęs pamatysi grotuotas duris, tačiau jos užrakintos. Eik į kambario galą ir pakalbėk su Patriarchu. Iš pradžių jis įsiunta, nes esi moteris ir neturėjai patekti į vienuolyną. Kalbėk su juo tol, kol sutiks atnešti Hansą į vienuolyną.

MAMUTO AKIS

Atidaryk inventorių ir pasirink Documents. Čia rasi „Stained-Glass Mammoth". Paimk šį stiklą. Įstatyk į langą. Ženk atgal. Reikia aktyvuoti stiklą — kad tai padarytum, turi paspausti atsidariusias sklendis (jos atidengė rainelės formos langą, yra 4 sklendės). Visų pirma, paspausk apatinę, paskui kairę, viršutinę ir dešinę. Paimk Aleksėjaus užrašus ir perskaityk. Tau šiuo metu reikia gervuogių ir jų gydymo galios užuominos. Taip pat paimk iš lentynos Youkol reliktą ir išeik iš bibliotekos.

Įeik į pagrindinį kiemą ir eik į kapines, motomas iš viršaus kairėje. Tu gali eiti pro medį. Eik į deši-

nę iš ištyrinėk kapą. Ten parašyta „Alexei Toukianov" 1895–1996. Eik į kitą pusę nuo medžio, pasapausk kelis kartus ant kapo. Pereik abu kiemus ir pasižiūrėk į vienaratį vežimėlį dar kartą. Pasiimk žirkles. Grįžk prie antkapio ir nukirpk gervuogę.

ŽVAKĖS DARYMAS

1. Truktelk rankenėlę kairėje kad pakaitintum vašką.
2. Įdėk gervuogę.
3. Atidaryk dėžutę.
4. Paimk dagį, kuris yra dėžutėje.
5. Uždaryk dėžutę.
6. Iliek vašką į dėžutę.
7. Atidaryk dėžutę ir pasiimk vaisinę žvakę.

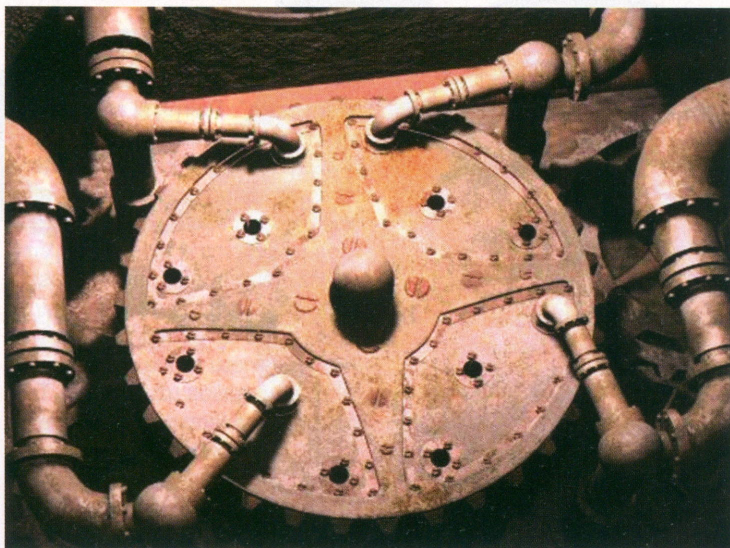
Eik į Hanso kambarį. Padėk Youkol reliktą ant stalo. Įdėk žvakę į reliktą ir uždek ją. Mamuto siela atgaivins Hansą. Jis jau nebėra toks bejėgis, tačiau vis dar negali vaikščioti.

PABĖGIMAS IŠ VIENUOLYNO

Eik į koplyčią. Staigmena! Seno bambeklio čia nėra ir gali eiti prie altoriaus. Paimk puošnų raktą. Panaudok jį atidaryti vartams koplyčios pabaigoje, čia rasi varpelius. Patrauk virvelę — tai šaukimas vienuoliams melstis. Eik į kapines ir pastumk karstą į vietą, tarp didelių akmenų. Eik pas Hansą. Reikia nešdintis.

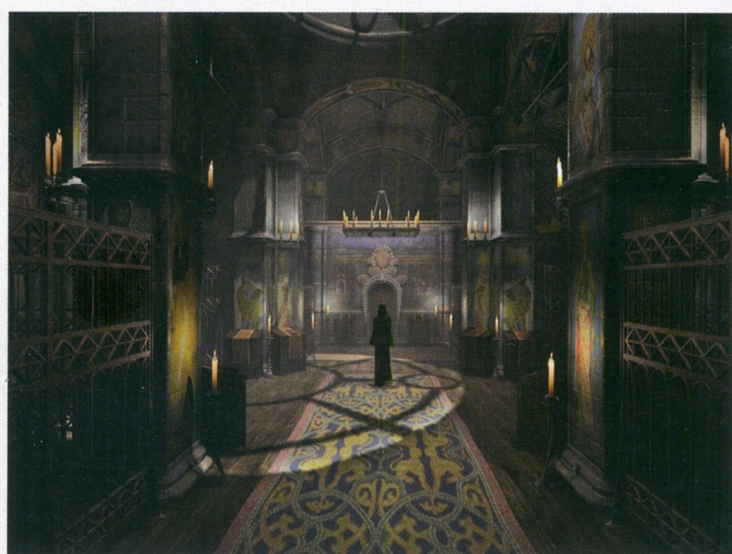
GELEŽINIAI ARKLIAI

Pakalbėk su Hansu. Jis tau duos pataisytą mechaninę geležinių arklių širdį. Eik į kabaretą, pamatysi, kaip Cirkos bando mokyti Jukį, tačiau jam ne kaip sekasi. Pakalbėk su Cirkos. Jis įvertins tavo pagalbą. Eik prie arklių ir įstatyk mechaninę širdį. Kad aktyvuotum arklius, turi tiksliai sujungti vamzdukus prie širdies. Pasuk širdį, kad arkliukas būtų dašinėje pusėje, tada sujunk vamzdukus. Viršutinis kairysis — dašinė. Viršutinis dešinysis — kairė. Apatinis kairysis — vidurys. Apatinis dašinysis — dešinė. Tada dar kartą pasuk širdį.



Pradeda judėti traukinys ir palieka Keit Romansburge. Užlipk ant perono. Netoli vartų pamatysi svirtį, patrauk ją. Prasivers bėgiai, ant kurių bus rankinė mašina. Sėsk į ją, tačiau ji ilgai nevažiuoja. Eik į stoties pastatą ir pakalbėk su pulkininku. Jis tau duos idėją, tad eik ieškoti gyvūno.

Pakalbėk keletą kartų su Malka. Ji pasakys tau viską, ką turėtum žinoti. Eik į Ivano ir Igorio užtvarą. Paklausyk Oskaro skambučio. Aptvare rasi gulintį Jukį. Duok jam žuvies saldainių, tada jau durėsi gyvūną ir draugą. Dabar gali išvykti iš Romansburgo. Užlipk į peroną ir lipk į bėginę mašiną.





TYRLAUKIUOSE

Traukinys yra vienoje sulūžusio tilto pusėje, o tu kitoje. Eik takeliu tolyn. Ivanas tyčiosis būdamas traukinyje. Tęsk kelionę takeliu. Turėtum pamatyti išąlusią žuvį akmenyse šalia takelio. Jukis nusivys bebrą, kuris graužė medį. Paėjęs toliau pamatysi kitoje upės pusėje namą. Turi pereiti upę, bet čia negali. Ten, kur matai namą, pasižiūrėk ant žemės, rasi medžio šakelių. Grįžk ten, kur buvai radęs išalusią akmenyse žuvį. Prie akmenų padėk šakeles ir padek jas (laimei, dar turi degtukų). Paimk žuvį ir nunešk ją Jukiui. Kol jis suvalgo žuvį, bebras baigia nugraužti medį. Dabar gali pereiti upę.

Eik toliau, praeik rastų krūvą ir sulūžusį tiltą. Tau reikia perprasti, kaip persikelti. Negali pereiti (kol kas), taigi tęsk kelionę iki namo. Pakeliui paskambina Keit motina. Ieik į namą. Išeinant iš namo užklumpa meška.

ATSIKRATYTI MEŠKOS

Tavo misija — pabėgti nuo lokio. Peržiūrėk namus ir paieškok naudingų daiktų. Pažiūrėk ant židinio atbrailos. Rasi rusišką lėlę, kirvį ir žvejo gidą. Paskaityk žvejo gidą. Oranžinės lašišos mėgiamiausias maistas — žalioji varlė. Jos gyvena šaltuose vandenyse, pavėsingose vietose.

Prieš eidamas pro galines duris, įsitikink, kad pasiėmei iš virtuvės pintinę žuvims dėti. Išeik pro galines duris ir nulipk žemyn į doką. Atidaryk įrankių dėžutę.

Tau reikia paimti vieną iš dvylikos masalų. Žalia varlė, pameni? Tau reikia pažymėti, į kurią vietą užmesi masalą. Gali užmesti į tris vietas: kairė, dašinė ir vidurys. Pavėsingose vietose, pameni?

Kaskart, kai pagausi netinkamą žuvį, Jukis visada bus pasiruošęs ją suvalgyti iš tavo rankų. Žinoma, tu gali sumaitinti jas lokiui (per langą), tačiau tik oranžinė lašiša jį pamalonins.

Yra trisdešimt šešios kombinacijos, jei tai darysi jėga. Žiūrėk, kur yra pavėsis. Ta vieta yra toli, dešinėje, srovėje. Dabar ieškok žalios varlės dėžutėje. Paimk tą, kuri yra pačiame viršuje, dešinėje. Pagauk oranžinę lašišą. Eik į namą ir mesk žuvį pro langą.

Svarbu yra tai, kad išėjęs iš namo paitum žuvies kaulus, kurie yra kairėje pusėje, ten, kur ėdė lokys.

PATEKTI Į TRAUKINĮ

Eik takeliu į kairę, kol prieisi sugriuvusį tiltą. Kirviu nukirsk virvę su prikabinta medine lentute.

Užnerk virvę ant išlindusio medžio. Jukis peršoka tarpeklį kartu su tavimi, pamato paukštį ir jį nusiveja. Eik jam iš paskos. Sugrįžo du kvailiai, Ivanas ir Igoris, jie bando nužudyti Keit. Tačiau Borisas (ar pameni jį iš pirmo žaidimo?) paaukoja savo lėktuvą, kad išgelbėtų Keit gyvybę.

Kad užliptum į ledkalnį, turi panaudoti kirvį ir lipti šiais judesiais:

Viršus, viršus, dešinė, dešinė,
Viršus, viršus, viršus, viršus, kairė, kairė, kairė, kairė,
Viršus, viršus, dešinė, dešinė,
Viršus, viršus, dešinė, dešinė,
Viršus, viršus, viršus, viršus – viskas.

Užlipęs, dešinėje pamatysi traukinį, tačiau jis yra labai toli. Eik į kairę, kur nukrito lėktuvas. Praeik avarijos vietą, pamatysi Borisą, kabantį ant medžio. Jis miega ir negali išgirsti Keit šaukimo, nes yra užsi-

dėjęs ausines. Tau reikia sužinoti dviženklį skaičių, tada galėsi perduoti garsą į Boriso ausines.

BORISO PAŽADINIMAS

Pasižiūrėk į lakūno kabiną. Įjunk degimą paspausdamas mygtuką aukštai kairėje. Nei A, nei B nėra išjungti. Išjunk B. Eik į kairę, apačią ir įsitikink, kad abu jungikliai žemiau 1, 2 ir yra įjungti. Turėtum pamatyti žalią šviesą viršutiniame dešiniajame kampe. Spragtelk 1 ir 2 aukštyn, o 3 žemyn. Turėtum pamatyti „03" displėjuje. Tai dalis informacijos, kurios tau reikia.

Dabar išjunk A ir įjunk B. Spustelk 1 žemyn, o 2 ir 3 aukštyn. Turėtum pamatyti „28" displėjaus ekrane.

Eik iš lėktuvo iki išsišakojimo. Eik iki antenos ir pastotės. Įeik į pastotę. Įjunk radiją (paspausk mygtuką ant daikto su aštuoniais mygtukais). Panaudok šiuos mygtukus, kad įvestum kodą 0328.

Paspausk mygtuką ant mikrofono, taip pažadinsi Borisą.

KATAPULTA Į TRAUKINĮ

Eik prie Boriso ir pakalbėk su juo. Jis tau pasakys, kad nukakti kuo arčiau traukinio gali padėti lėktuvo katapulta, tačiau reikia tiksliai žinoti traukinio koordinates, kad nenusiviestų tavęs kur nors kitur. Vėl atsisėsk į lėktuvo kabiną. Kairėje skydelio pusėje pamatysi vietą, kur reikia įvesti koordinates. Tačiau kaip jas sužinoti? Tau vėl gali padėti radio stotis.

Įjunk radarą. Užlipk į antenos bokštelį ir pasuk anteną du kartus. Radaras pradės pypsėti. Pasižiūrėk kordinates: 80 ir 17. Eik prie lėktuvo, koordinačių laukelyje surink šiuos numerius ir paspausk mygtuką, kad išlėktum į orą.

Kai jau būsi vietoje, eik į trukinio valdymo kabiną. Pakeliui tau paskambins pulkininkas. Kai būsi traukinio kabinoje, pabandyk užvesti motorą, tačiau niekas neišeina. Keit pasako, kad niekas neveikia, nes nėra rakto. Eik į keleivinį vagoną. Pakeliui nepamiršk iš pusnies ištraukti Oskaro. Pakalbėk su juo ir eik toliau į vagoną. Hans miegamojo kambaryje, ant grindų, rasi traukinio planą, paimk jį ir eik iki pat traukinio galo. Čia, po nugriuvusiomis durimis, paimk tepalo pūslę. Lėk prie Oskaro ir sutepk tą kalbantį metalo gabalą. Jis tau pasakys, kad jau galima tęsti kelionę. Tačiau kai vėl įlipsi į keleivinį vagoną, traukinys kažkodėl negali pajudėti. Oskaras tau pasakys, kad užstrigo paskutinis vagonas už sugriuvusio tilto nuolaužų. Tavo užduotis — atkabinti tą nelemtą vagoną, tačiau reikia surasti vietą, kurioje jis prikabintas.

Nuėjęs į keleivinį vagoną, eik iki nugriuvusio stalelio, tai stalelis, ant kurio seniau sukosi žaisliniai šokėjai. Paskambink Oskarui telefonu ir atidaryk panelę. Po ja pamatysi keliais iešmais sujungtus vagonus. Atkabink vidurinį ir abu kraštinius iešmus.

Kai atvyksi į Yuokul kaimą, išlipk iš traukinio iš eik į kitą jo pusę, ten rasi pasimetusį Igorį. Jam atrodo, kad jis girdi piktąsias dvasiais, tačiau tai tik statulos, kurioje vaizduojama papūga, skleidžiamas garsas. Eik iki sniego motociklo ir paieškok jame antklodės, kurią įkišk staugiančiai papūgai į snapą, kad ji prie kurios pririštos rogutės. Jos nuslysta tiesiai į Ivaną. Nuo šiol tu jo atsikratai visam laikui.

YOUKOL KAIMAS

Po to, kai Keit įkrenta į duobę, ji prabunba Yuokol kaime, kažkokioje jurtoje. Išeik iš šios trobelės ir pakalbėk su kaimo vadovu. Apsisuk ir pasiimk iš krepšio elnio ragus. Eik į





dešinę, kol pamatysi būgnus ir vėl tą keistą paukštį Harfangą. Eik į kairę ir paieškok ant žemės odinio diržo. Iš elnio ragų ir šio diržo Keit pasidarys laidynę („ragatkę"). Grįžk prie būgnų. Pakeliui sutiksi du vietinius gyventojus, kurie nešneka angliškai,o bamba kažką panašaus į „Koonooqmaat. TookToot!".

Tu gali bandyti pereiti per būgnus, tačiau ne kaip seksis. Pasižiūrėk aukštai, kairiajame kampe. Numušdamas varveklį gali sustabdyti būgnus mušantį mechanizmą. Paspausk žymekliu į tą varveklį ir Keit automatiškai pati išsitrauks laidynę ir numuš varveklį, žinoma jei paėmei visus reikalingus daiktus laidynei pasidaryti.



užtiltų. Tada grįžk prie Igorio ir pakalbėk su juo. Kai jis išvažiuos, eik į tą vietą, kur stovėjo sniego motociklas ir paieškok apkaustų batams. Netoli tos vietos taip pat pamatysi keistą paukštį Harfangą, kurį tolimesnėje savo kelionėje dar sutiksi. Beje, apie apkaustus galėjai paklausti Igorio.

Kai užsidėsi apkaustus batams, įlipk į ledu padengtą kalnelį. Užlipęs sutiksi Ivaną. Pakalbėjęs pabandyk prieiti prie rogučių, tačiau jis tau neleidžia. Paskambink Oskarui telefonu ir paprašyk jo pagalbos. Jis pasignalizuos traukinio sirena ir taip atitrauks Ivano dėmesį. Tada sėlink iki rogučių ir paimk peilį, padarytą iš dramblio kaulo ir nupjauk virvę,



Dabar kelias pro būgnus laisvas, gali eiti toliau į šamano trobelę. Įėjęs pamatysi merdintį Hansą. Pakalbėk su Dvasininke.

BESIJUOKIANTIS MEDIS

Ši moteris tau pasakys, kad turi surasti besijuokiančio medžio vaisių. Labai svarbu, kad prieš išeidamas paimtum amuletą, kurį rasi kitame kambaryje. Taip pat gali paimti You-

kol Kaukę, kuri kaba ant sienos tame kambaryje, kur ir Hansas, tik kitoje pusėje nei įėjimas į trobelę.

Eik į tą pusę, kur radai odinį diržą, tik vienu žingsniu toliau. Turėtum pamatyti įrenginį vandeniui semti ir tuščią pūslę. Ant viršutinės šio įrenginio dalies užkabink tuščią pūslę vandeniui, tada pasuk rankeną du kartus ir nukabink jau pripildytą vandens. Taip pat paimk kamštį, kurį rasi kairėje, apačioje.

letą, pasuk ir vėl pasiimk jį. Pakartok tokį patį veiksmą kitoje olos pusėje, bet prieš tai nuėjęs tenai, užkimšk kamščiu dešinę apatinę urvo angą, kur slėpėsi išgąsdintas padarėlis. Tada vėl, naudodamasis amuletu iškviesk pelėdą. Kai padarėlis negalės peršokti duobės, ištrauk kamštį ir įkišk prie tos duobės. Dabar iškilo kita problema. Kaip padaryti, kad padarėlis galėtų



Kai viską atliksi prie šio įrenginio, pasuk į kairę ir dar kartą į kairę, kol prieisi bėgius ir po jais tiltelį, padarytą iš mamuto ilčių. Perėjęs jį pasuk į dešinę ir eik iki olos. Oloje pasuk į kairę ir eik, kol prieisi sienoje įšalusį medį su raudonais vaisiais. Prie tavęs bėgioja visai nebaikštus gyvūnėlis. Eik vieną žingsnį atgal, ten turėtum pamatyti stulpelį. Užkabink ant jo amuletą ir pasuk jį. Ilgai netrukusi atlekia pelėda. Prieš tai buvęs drąsus padarėlis dabar dreba stikliniame urve. Paimk amuletą ir eik į kitą olos pusę. Ten rasi tokį patį stulpelį, užkabink ant jo amu-

užkilti aukštyn? Užkimšk kamščiu apatinę kairiąją angą ir pripilk vandens į viršutinę kairiąją.

Jei turi žuvies kaulus, įmesk juos į viršutinę vidurinę angą, jei neturi, eik iki įrenginio vandeniui semti ir pasuk į kitą pusę nuo vandens telkinio. Turėtum pamatyti kelis Jukius aptvare. Paieškok aptvare žuvies kaulų. Kai turėsi uogas, grįžk pas šamanę.

ATSIKRATYTI RUDOLFO

Dabar tu sapnų pasaulyje. Eik gilyn į olą ir pasiimk mamuto lėlę. Tada pasisuk ir eik tol, kol prieisi aikštelę, kurioje rasi Anną. Pakalbėk su ja ir eik į kairę, kol prieisi Voralbergą. Čia



gali bandyti eiti visais takeliais, tačiau tik dešinysis nuves tave teisinga kryptimi. Įėjęs į namą apžiūrėk laikrodį. Jis neveikia, tiksliau, yra užstrigęs. Užlipk laiptais ir pabandyk atidaryti duris, kažkodėl visai nekeista, kad jos užrakintos.

Nulipk į pirmą aukštą, pasuk į kairę ir pakalbėk su Rudolfu Voralbergu. Jis nėra labai malonus žmogus. Turi rasti būdą, kaip jį išvaryti iš čia. Tau reikia grįžti prie laikrodžio, kurį panaudosi, kad Rudolfą priverstum išeiti iš kambario. Priėjęs prie laikrodžio paspausk dešinę svirtį penkis kartus, o kairiąją vieną. Tada pasuk dvi statulėles ir užvesk laikrodį. Patrauk kairįjį svarmenį ir paskambink varpeliu. Kai Rudolfas išeis, įeik į tą kambarį ir paimk raktą nuo sta-

lo. Eik prie užrakintų durų, atrakink jas ir pakalbėk su Hansu. Iš pradžių jis į tave nekreips dėmesio, bet kai duosi mamuto lėlę, viskas pasikeis. Kai norėsi grįžti į normalų Keit gyvenimą, paspausk kažkokį keistą daiktą ant stalo.

VĖL ATGAIVINTI HANSĄ

Išeidamas iš trobelės patikrink Sapnų Gaudytoją, kabantį ant sienos. Grįžk prie pakeltų geležinkelio bėgių ir vėl eik po jais per kaulų tiltelį. Suk kitu keliu, tolyn nuo olos (ekrane žemyn). Eik, kol prieisi aukštas kopėčias, tada lipk laiptais ir kirsk iš kairės į dešinę. Nusileisk laiptais kitoje pusėje ir eik kairėn, kad išeitum iš olos. Pakeliui ištyrinėk kabelį ant bėgių. Pakalbėk su Youkol gyventojais, jie, rodos, bijo Oskaro.

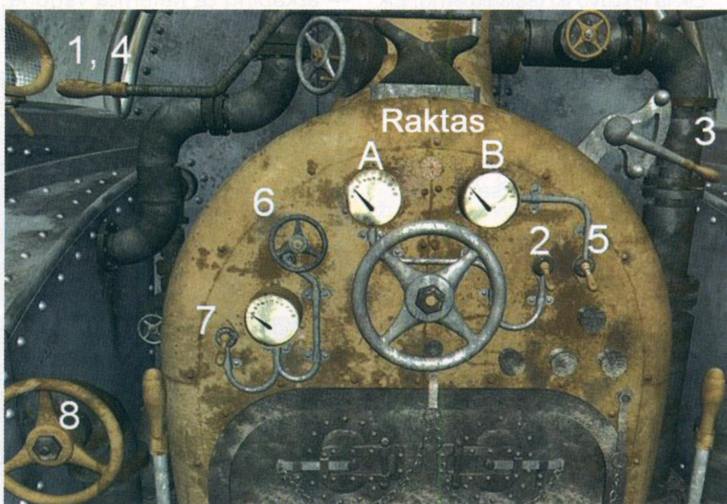
Įeik į traukinį ir pakalbėk su Oskaru, kuris nenorės diskutuoti apie širdį. Uždėk jam Youkol kaukę ir dar kartą patikrink baikščiuosius kaimelio gyventojus. Pabandyk prikabinti kabelį prie traukinio priekio. Per sunku. Tada pakalbėk su mažaisiais Youkol vyrukais, jie padės su kabeliu. Patikrink prijungtą kabelį ir valdyk mechanizmą. Pradės veikti didelė vėjo mašina. Užlipk laiptais ir pa-

trauk dešinį svertą. Traukinys nuvažiuos į tolimą bėgių galą, kur jie ir baigiasi...

Leiskis žemyn ilgomis kopėčiomis, įeik į traukinį ir pakalbėk su Oskaru apie jo širdį. Jis nueis į Dvasininkės trobelę, o tu nusek paskui. Atidžiai apžiūrėk Oskarą: jo širdis turi dvylika mygtukų, kaip laikrodis. Paspausk mygtukus 3-ioje ir 7-oje pozicijoje. Kad atidarytum giliau, spausk keturis pagrindinius mygtukus: 12, 6, 3 ir 9. Paimk Voralbergo raktą.

LOKOMOTYVO UŽVEDIMAS

Grįžk prie variklio. Padėk raktą viršutinėje centrinėje vietoje, tarp dviejų matuoklių. Veiksmų seka tokia (žr. paveikslėliuką):



1. ištrauk rankeną žemyn;
2. vandens užpildymas. A matuoklis pasidaro pilnas, atšoka 1 rankena;
3. įjunk viršutinę rankeną;
4. ištrauk paėmimo rankeną anglims;
5. pakrauk anglį į variklį. Matuoklis B pilnas;
6. užvesk boilerį, matuoklis C pilnu spaudimu. Garai paruošti;
7. ištrauk priekinę rankeną;
8. paleisk garus, ištirpdo ledą.

Pasirodo Arka. Nusileisk į pagrindinį lygį ir tęsk kaimo link. Eik prie didelių vartų. Kaimelio vadas atvers duris, tačiau įleis tik kartu su Jukiu. Eik prie Jukių užtvaros ir atverk vartus. Gali išeiti.

IŠLAISVINTI ARKĄ

Išlipk iš valties, dukart eik pirmyn ir rasi Narvalo iltį. Dabar eik tolyn, kairėn. Rask inkarą ir iltimi ištrauk iš ledo. Grįžk į valtį. Grįžęs Ivanas pakėlė tiltelį, tada negali patekti į valtį. Apsisuk ir eik pas pingvinus. Eik tol, kol galėsi paspausti ant valties iš nuotolio. Stebėk, kaip srovė neša ledo lytis šoninio įėjimo į valtį link. Reikia priversti pingvinus pasitraukti. Eik kairėn ir vėl kairėn, kito paukščių bū-

rio link. Ant žemės išvysi lizdą su dviem kiaušiniais. Padėk rusišką lėlę į lizdą ir pritrauk paukščių dėmesį — jie susirinks aplink lizdą.

Grįžk į reikiamą tašką. Už tavęs susiformuos lūžis, iš kurio išsilaisvinsi pasinaudojęs Narvalo iltimi.

ATSIKRATYTI IVANO

Patrauk svertą kartą, kad pažemintum virvę iš būriavimo mechanizmo. Pajudink statinę, kad galėtum ant jos atsistoti. Pažiūrėk į prietaisą viršuje, ten bus užrišta virvė ir kažkoks špilis. Eik pro duris į pagrindinę kabiną, kurioje, rodos, miega Jukis. Pakalbėk su Hansu, tada lipk kopėčiomis, čia slepiasi Ivanas. Paimk dramblio kaulo kablį nuo žemės. Grįžk į pagrindinį kambarį ir stok ant statinės. Padėk kablį ant špilio, tada prijung virvę prie kablio. Patrauk svertą, kad pakeltum bures. Efektas dvigubas: valtis išlaisvinta iš ledo, o Ivanas nusviestas už borto. Daugiau jo nebematysite.

SYBERIA

Pagaliau esi čia. Vėl įeik į valtį ir eik į kambarį, kur yra burių mechanizmas. Eik žemyn ekranu ir patyrinėk sieną — rasi du pergamentus. Pasižymėk raštus, susietus su vaizdais. Dabar gali tyrinėti salą.

Jukis vis dar miega, reikia jį kažkaip prikelti. Išėjus iš valties eik dešinėn ir lipk kopėčiomis. Ištyrinėk vyrą ir pasiimk Youkol medalioną, kuris rodo Youkol simbolius teisinga tvarka.

Nusileisk ir eik kairėn ir žemyn laiptais. Apačioje rasi skrynią, iš kurios išimk tris akmenines plokštes. Prie įėjimo į iltimis nuklotą kelią yra vieta, kurią galima ištyrinėti apačioje, dešinėje. Paimk akmens plokštę ir Syberia gėlę. Grįžk ir duok gėlę Jukiui.

Išeik iš valties ir eik kairėn, žemyn laiptais, pirmyn ir pro ilčių kelią. Prie vartų laukia Hansas. Patrauk svertą, kuris nuleis mechanizmą. Jukis žinos, ką daryti.





Atsivers vartai, sek Hansą, einantį pro juos.

Daiktas, prijungtas prie rato, leis valdyti mašiną iš kitos pusės. Atidžiai pažiūrėk ir atpažinsi seką ant Youkol medaliono su trūkstamom dalim. Turi keturias akmens plokštes, o penkta yra aukštai kairėje. Sudėk visas teisinga tvarka. Panaudok ratą įpilti smėliui į įtaisą. Jei viskas gerai, paimk kaulo raktą.

Atidžiai žiūrėk imdamas raktą į akmenis, pamatysi užuominą, padėsiančią išspręsti kitą problemą. Vienas iš akmens segmentų, apatinis kairėje nuo centro, vos vos pajuda tau imant raktą. Pakalbėk su Hansu užlipęs laiptais, jis lieps pagroti muziką, pritraukiančią mamutus.

MAMUTŲ MUZIKA

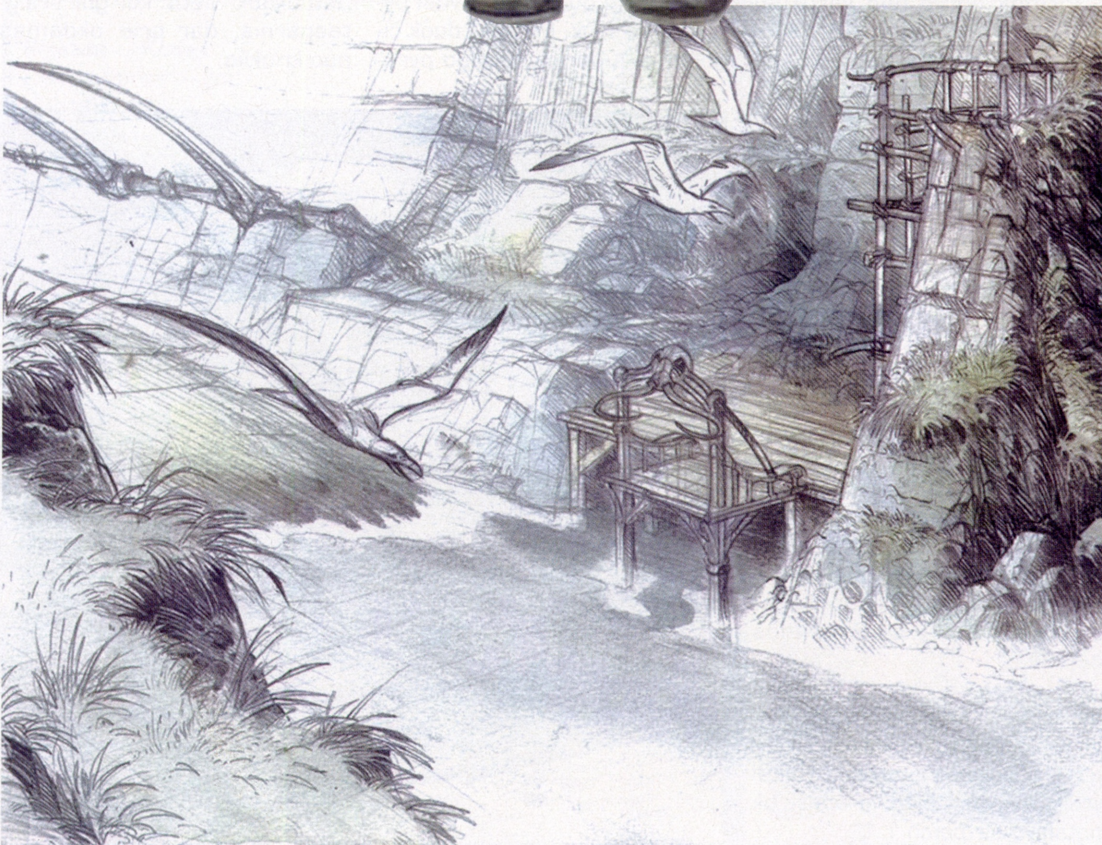
Žiūrėk į aparatą. Pirmiausia matai medinę panelę su kryžiaus formos rakto skylute dugne. Kaulinį raktą įstatyk į skylutę, tada atsivers panelė su penkiomis penkių simbolių eilėmis. Jei padėsi raktą į vieną iš simbolių, pasuksi anteną, kuri sukasi į vieną iš penkių pozicijų. Kiekviena eilė leidžia pasukti anteną į skirtingą pusę.

Jei žinai prieš tai pajudėjusio užuominoje akmens simbolį, kai ėmei raktą, reikia pažiūrėti į medalioną. Akmens simbolis buvo 7 laikrodžio valandos pozicijoje. Rask jį vidinėje eilėje ant medaliono. Pažiūrėk į simbolį išorinėje eilėje. Tada rask atitinkantį apatinėje eilėje iš penkių — antra nuo kairės.

Suderink vamzdžius — pasinaudok užuominomis iš pergamentų, kuriuos radai valtyje. Tinka tik viena — vaizdas žmogaus, jojančio ant mamuto. Užuominos susideda iš dviejų eilių trim žymėjimais. Žymėjimai yra dideli, maži ir nieko nepažymėti. Mamutu užuomina parodo didelis– mažas–didelis ant viršutinės eilės. Mažas–nieko–didelis ant apatinės eilės.

Vamzdžių derinimo įtaisas turi dvi eiles iš trijų pozicijų, kas atitinka užuominą. Didelis reiškia — visai atidarytas, mažas — pusiau atidarytas, nieko — reiškia uždarytas. Taigi viršutinę eilę nustatyk atvirą–pusiau atvirą–atvirą, apatinę eilę: pusiau atvirą–uždarą–atvirą. Turėtum išvysti antenos vaizdą, išgirsti vamzdžius ir išvysti uždarymo sceną.

Viskas. Hansas sutiko savo likimą. Ačiū Sokaliui už nuostabų žaidimą.



GAME FAQ

Pastaba: rašydami klausimus į šį skyrelį, pasistenkite būti kuo tikslesni. Pateikite aiškų misijos, lygio pavadinimą, tikslą ar problemą, ką reikia padaryti. OK?

„Legacy of Kain: Defiance“
15 chapter
Kaip nugalėti tą akį?
Eligijus, Vilnius

Venk čiuptuvų. Jei toks pakils lėtai, būk pasiruošęs jo išvengti, šokdamas į šoną. Jei jis užsimoja, peršok per jį. Kai čiuptuvas sustos, kirsk į jį. Kai nuo akies nusiims barjeras (ji būna apsaugota), greitai bėk prie jos ir kirsk su trijų smūgių kombo. Kai šviesos blyksniai seks tave, pasislink į šoną priešinga jos kreivei kryptimi (žalių nereikia vengti). Taip pat venk iš akies kartais išmetamų blyksnių. Turėtų užtekti keturių kombo priėjimų.

„Beach life“
6 sala
Ką reikia statyti, kad padarytum 50 įsimylėjėlių?
Vaidas, Kėdainiai

Pirmiausia pastatyk valytojų trobelę ir išvaizdų vasarnamį. Tada — gaiviųjų gėrimų pastatą ir tualetą, tačiau statyk jį toliau nuo baro. Toliau statyk įprastas parduotuves ir mechanikos trobelę. Tada pastatyk kažką, kas padėtų „vilioti moterims“: paplūdimio dušą, teminį klubą, „jacuzzi“, kazino ar vandens dviračių nuomą.

„Neighbours from Hell II“
9 lygis
Ką daryti su trumpikėmis ir degtukais?
Mantas

Paimk kanistrą su benzinu ir degtukus. Jau turi peilį, todėl lipk į viršų ir nupjauk gėlių puokštę. Bėk žemyn, atiduok puokštę karvei. Nieko nelaukdamas, bėk į dešinę, paimk trumpikes ir vilną. Tada — atgal į kairę, pakelk karvės blyną ir — į viršų. Kol tetulė kabinoje, nusileisk žemyn ir iš karvės torto padaryk ledus. Dabar — į viršų ir į dešinę. Vilną įkaitink anglis, įpilk kurą į vandens indą, tuomet paimk trumpikes ir prigrūsk jas karštų anglių. Degtukus naudok ant apvalaus kilimėlio prie durų, taip padegsi dujas ir susprogdinsi kilimėlį, tada atsivers praėjimas į bedugnį šulinį. Kai kaimynas nusiaus ir nueis miegoti, greit padėk trumpikes su anglimis jam į basutes. Bėk į kairę ir įpilk kuro į plyšį priešais fakyrą. Leiskis žemyn ir perpjauk karvės pavadėlį.

„Will Rock“
Pirma misija
Labai dėkočiau, jeigu pasakytumėte visą šios misijos perėjimą.
Robertas, Jonava

Šiaip ten viskas nesudėtinga, bet kur nenueisi. Sunkiausios vietos:

Lygis 1.

– Išėjimas iš salės už pjedestalo, esančio centre. Raktas viename iš ąsočių.

– Išėjimas iš salės su pjedestalu centre. Antrame aukšte užlipti šviestuvais ir pasiimti vinčesterį. Po kovos išėjimas po vandeniu.

– Ietys, iššokančios iš sienos. Jos lenda iš pradžių iš šonų, paskui iš viršaus, o tada bus laisvas laikas prabėgimui.

– Atvira aikštė. Antrame aukšte trys kambariai. Pirmoje — auksas, antroje — altorius, trečioje — šalmas, leisiantis išeiti iš aikštės. Kad patektum į trečią kambarį, paimk raktą iš vieno ąsočio, esančio prie sienos.

Lygis 2.

– Amfiteatre visus išaudyk, tada atsidarys durys.

– Nuo priešais esančio namo „nugriūva“ kelias. Į namą veda požeminis praėjimas.

– Pirmos durys nuo vartų su saule yra dešinėje, antros — kiek toliau po laiptais, ten jungiklis vartų atidarymui.

– Aikštėje visus išmušus, atsidarys durys tolimam kampe, kairėje.

– Lauke, prie Koliziejaus, eik į dešinę, o po to po siena kirsk aikštę. Išmušk visus, atsidarys durys į antrą bokštą,— nuo vartų į dešinę. Nuo aikštelės sienoje šok ant katapultos, kuri užmes ant Koliziejaus sienos, kur bus kitos durys.

– Požemyje grotų atidarymui naudok liūto galvų formų jungiklius.

– Koliziejaus arenoje teks kautis su Ciklopu. Sutelk dėmesį į jį. Jį nugalėjus, dings ir kiti. Naudok pažeidimų sustiprinimą. Po kovos šok į skylę arenos centre.

Jei sunkumai kilo pačioje pradžioje, kur neįmanoma praeiti pro angą, su išlendančiomis ietimis, tai yra gamintojų klaida, ją ištaiso tik pataisymas „patch 1.1“.

„Hidden and Dangerous II: Babes in the wood“
Ten rašo, kad reikia persivilkti vairuotojo uniformą. Kaip tai padaryti? Viską išbandžiau — ir nieko. Patarkite, ką daryti.
Dovydas, Panevėžys

Na, turėtų suveikti objekto panaudojimo mygtukas, kuris „pagal nutylėjimą“ yra dešinysis pelės klavišas.

„Štirlicas 3“
2 lygis
Nežinau kaip pereiti antrą lygį?
Julius

Štirlicas turi kalbėti su frau Zaurich tol, kol ji duos traukinių tvarkaraštį. Tada eik į bufetą, nuo grindų paimk veržlę, tada — į dispečerinę ir paimk antrą veržlę (prietaisų panelės dešinėje). Eik į peroną, į depo, duok mechanikui veržles, nuo grindų paimk atsuktuvą ir veržliaraktį. Tada grižk į peroną ir tris kartus kalbėk su girtuokliu. Šis spirs į stulpą, atsidarys dangtelis. Dabar reguliuok laikrodį. Nustatyk 3 valandą (atsuktuvu: viršutinis varžtas — valandos, apatinis — minutės). Eik į bufetą, kalbėk su bufetininke. Veržliaraktčiu remontuok šaldytuvą. Atsidėkodama bufetininkė duos sudžiūvusį pyragėlį. Eik lauk. Pyragėlį duok čigonei,— ji buria, suvalgo pyragėlį ir sunegaluoja. Iškris veržlė, paimk ją ir laikraštį. Veržlę nunešk mechanikui, pakalbėk su juo. Eik į dispečerinę, 2 kartus pakalbėk su dispečeriu, tas paskambins mechanikui. Eik į peroną. Sužinok išvykimo laiką į Teterį. Laikrodį nustatyk 17.35. Eik į depo. Mechanikas kalbės telefonu ir įjungs jungiklį. Atvažiuos elektrinis traukinys, bet degs raudona šviesa. Eik pas dispečerį, „ant jo“ naudok laikraštį ir jis įjungs žalią. Eik į traukinį.

„Far Cry“
17 lygis
Kaip pereiti tą lygį, kai tave išmeta iš lėktuvo teisiai pas zombius ir jie tave nužudo, nors ir sėlini?
Mindaugas, Kaunas

Geriausias būdas yra plaukti upe. Ivengti pirmų dviejų pasroviui plaukiančių zombių nėra sudėtinga. Vėliau priplauksi vietą, kur upė įteka į vandenyną. Maždaug toje vietoje bandyk kapanotis į salos krantą. Krante sutiksi dar porą monstrų su raketomis. Venk jų ir keliauk link sraigtasparnio, ten tavęs laukia neperšaunama liemenė ir pora kulkosvaidžių. Žiūronų pagalba „istudijuok“ vietą, kur guli sraigtasparnis, dar prie okdamas nuo krioklio.



UNREAL TOURNAMENT 2004

Kodų režimas:
Žaidimu metu mače su botais spausk [Tab] arba ~ ir iškviesk konsolės langą. Vesk „enablecheats", kad įjungti kodų režimą. Vesk kodus:

Efektas — Kodas
Pilna amunicija — allammo
Visi ginklai — loaded
Neribota sveikata — god
Skrydžio režimas — fly
Išjungti skrydžio režimą — walk
Trečio asmens vaizdas — behindview 1
Pirmo asmens vaizdas — behindview 0
Eiti kiaurai sienas — ghost
Pridėti nurodytą botų skaičių — addbots <skaičius>
Visi ginklai ir maksimali amunicija — loaded
Visi ginklai ir jokios amunicijos — allweapons

SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

Veskite tekstą žaidime arba iškvietę konsolės langą:

Efektas — Kodas
Dievo režimas— invincible 1
Išjungti dievo režimą — invincible 0
Pilna sveikata — health
Nematomumas — invisible 1
Išjungti nematomumą — invisible 0
Pilna amunicija — ammo
Skrydžio režimas — fly
Kiaurai sienas — ghost
Išjungti skrydį ir ėjimą kiaurai — walk
Užaldyti prieus — playersonly 1
Atildyti prieus — playersonly 0
Nėra priešų — killpawns
Pabaigti misiją — mission win
Gauti nurodytą daiktą — summon [daikto pavadinimas]

NO ONE LIVES FOREVER 2

Žaidimo metu spauskite „T" ir veskite kodus:

Efektas — Kodas
Dievo režimas — god
Visa amunicija — ammo
Visi ginklai — guns
Visi ginklai, amunicija, arvai, sveikata — kfa
Taikiliai, duslintuvas ir kameros pritraukimas — mods
Pilni arvai — armor
Pilna sveikata — health
Duoti sniegomobili sniego lygiuose — rosebud
Nematomumas — poltergeist
Lygio praleidimas — maphole
Gauti skill taškų (3-4 lygiai) — skillz
Stronger explosions — baddaboom

THE SIMS: SUPERSTAR

Žaidimo metu spausk [Ctrl] + [Shift] + C ir lange vesk kodus:

Efektas — Kodas
1000 simoleonų — rosebud
pridėti naują šeimos istorijos statistiką dabartinei eimai — hist_add
Architektūros įrankiai nusistato kaip reikia lygiui — auto_level
Automatiškai užkrauti nurodytą namą — house [namo numeris]
Patikrinti ir pataisyti objektus — prepare_lot
Nulaužti žaidimą — crash
Sukurti vandens griovius ar upelius — water_tool
Veikėjo kūrimo režimas — edit_char
Parodyti asmenybę ir pomėgius — interests



SCHOOL TYCOON

Žaidimo metu suvesti „iamacheater". Tada vesti kodus:

Efektas — Kodas
Padidinti pinigus — [Ctrl] + [Left Alt] + C
Sumažinti pinigus — [Ctrl] + [Left Shift] + C
Nelaimė — [Ctrl] + [Left Shift] + 0

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Vesti kodus naudojantis ia schema:
L: Leonardo
M: Michaelangelo
D: Donatello
R: Raphael
S: Shredder

Efektas — Kodas
Donatello atakos galios padidinimas — DRLDS
Leonardo atakos galios padidinimas — LMLSD
Raphael atakos galios padidinimas — RDSRL
Alternatyvūs atakos garsai — SLSRS
Donatello gynybos padvigubinimas — LRLDD
Leonardo gynybos padvigubinimas — SSRSL
Michaelangelo gynybos padvigubinimas — LSSDR
Raphael gynybos padvigubinimas — DSRRS
Master Splinter siužeto režime — LDRSM
Donatello galios padidintojų efekto padvigubinimas— SDDLS
Leonardo galios padidintojų efekto padvigubinimas — LDDRS
Michaelangelo galios padidintoju efekto padvigubinimas — LMLMS
Raphael galios padidintojų efekto padvigubinimas — DLDRS or LMMDR
Michaelangelo neribotos ugnies žvaigždutės ir visas maistas yra pica — MDMSL
Leonardo neribotos žvaigždutės — SRRDM



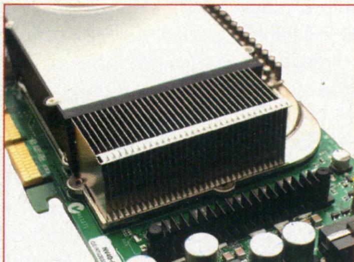
NESENIAI didieji grafinių procesorių gamintojas „Nvidia" ir „ATI" vienas po kitos pristatė savo sekančios kartos produktus. Pristatome abu artimiausios ateities grafikos etalonus.

GEFORCE 6800 ULTRA

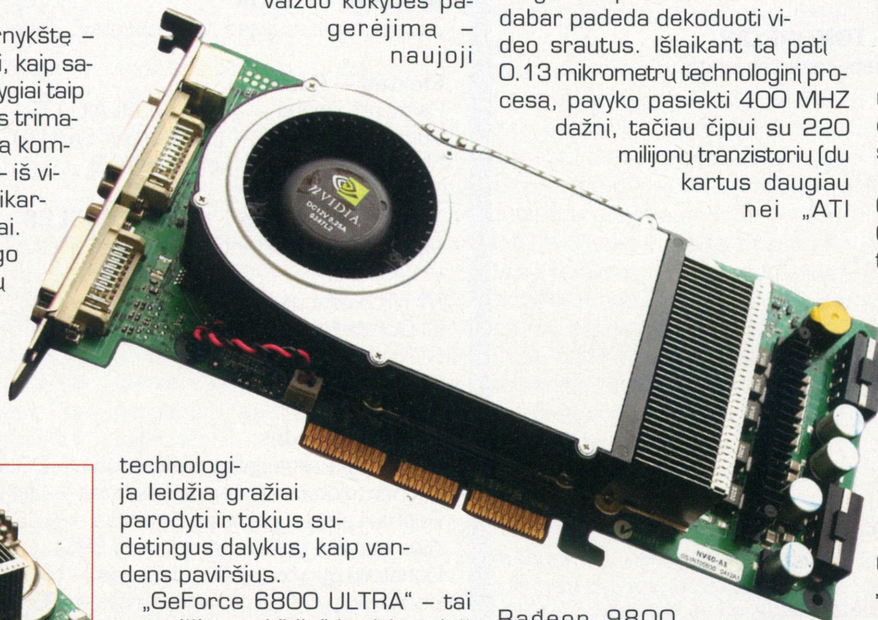
Maždaug prieš metus „nVidia" pristatė grafinį procesorių „NV30" ir patyrė skaudžią nesėkmę. Pagrindinis konkurentas – „ATI" liko lyderiu... „nVidia" nutraukė „NV30" gamybą. Praėjusiais metais kompanijos inžinieriai aktyviai dirbo, siekdami revanšo. Ir štai pasirodė „NV40" arba „GeForce 6800 ULTRA".

Situacija panaši į pernykštę – naujovė atrodo įspūdingai, kaip savo laiku atrodė „NV30". Lygiai taip pat žadamas perversmas trimatėje grafikoje. Tik šį kartą kompanija elgiasi atsargiau – iš visų jėgų neleisdama pasikartoti metų senumo istorijai.

Iš pavadinimo pradingo „FX" – visų paskutinių „nVidia" gaminių pavadinimų atributas...Tikėkimės, tai dar vienas vykstančio perversmo įrodymas.



„nVidia" anonsuodama savo produktus, nepamiršta demonstracinių filmukų ir prezentacijų. Juk gražus vaizdo klipas, kaip niekas kitas, pabrėžia naujo sprendimo privalumus. Pastarųjų gaminių filmukuose vyravo elfės, o naujojo procesoriaus pristatyme spektras buvo papildytas jūrine tematika. Tai reikėtų suprasti, kaip žymų vaizdo kokybės pagerėjimą – naujoji technologija leidžia gražiai parodyti ir tokius sudėtingus dalykus, kaip vandens paviršius.



„GeForce 6800 ULTRA" – tai savotiškas „nVidia" koziris prieš vis tebepirmaujančią „ATI". Naujajame procesoriuje perdaryta pikselių architektūra, atsirado „šeiderių v3.0" palaikymas, specialusis grafinis procesorius dabar padeda dekoduoti video srautus. Išlaikant tą patį 0.13 mikrometrų technologinį procesą, pavyko pasiekti 400 MHZ dažnį, tačiau čipui su 220 milijonų tranzistorių (du kartus daugiau nei „ATI Radeon 9800 XT") to užteko, kad būtų pasiektas stulbinantis darbingumas.



Tokio greito procesoriaus aušinimo sistemoje kažko netradicinio ir revoliucingo nenumatyta. Iš tikrųjų jis nėra toks karštas, koks atrodo – naudojamas galingumas – 110 – 120 W. Realus naudojamas „NV40" galingumas tik apie 20 W didesnis nei „GeForce FX 5950 Ultra". Du maitinimo lizdai reikalingi greičiau kokybei pasiekti, o ne kiekybei. Kiekviename naudojamame maitinimo kanale kiti įtaisai negali būti pajungti, o rekomenduojamas maitinimo bloko galingumas – 480 W. Atrodo daugokai, bet tai pravers, kai sistemoje atsiras galingas procesorius. Pavyzdžiui, programa „3DMark2003" su „Pentium 4 XE" 3.4 GHZ ir „GeForce 6800 Ultra" priskaičiuoja šiek tiek mažiau nei 15 tūkstančių, o „Athlon 64 FX-51" su ta pačia plokšte – apie 14 tūkstančių išsvajotų ženkliukų. Čia aiški procesoriaus įtaka rezultatams, nes testuojant silpnesniu procesoriumi („Athlon 64 3200+") pasiekiama riba – tik 12 500. Įmontuotos monitoringo sistemos parodymais „GeForce 6800 Ultra" branduolys įšyla tik iki 40 laipsnių Celsijaus – tai tikrai nedaug.

Plokštėje įmontuota atmintis GDDR3 kaista kur kas mažiau, nei GDDR2, nepaisant aukštesnio taktinio dažnio.

„nVidia" pirmaujant technologinėje srityje, konkurento grafiniai procesoriai pasižymėjo geresniu darbingumu, todėl kompanija skyrė ypatingą dėmesį čipo darbingumui kelti.

Visų parametrų ir galimybių sąrašas vertas pagarbos – tai iš tikrųjų naujosios kartos sprendimas. 16 pikselių per taktą, 6 procesoriai, „CineFX" architektūra, naujas „pilnaekranis" suliejimo metodas, pa-

TEORINIAI DUOMENYS:
GRAPHICS CORE
256-bit
MEMORY INTERFACE
256-bit
MEMORY BANDWIDTH
35.2 GB/sec.
FILL RATE
6.4 billion texels/sec
VERTICES PER SECOND
600 Million
MEMORY DATA RATE
1100 MHz
PIXELS PER CLOCK (PEAK)
16
TEXTURES PER PIXEL*
16
RAMDACS
400 MHz

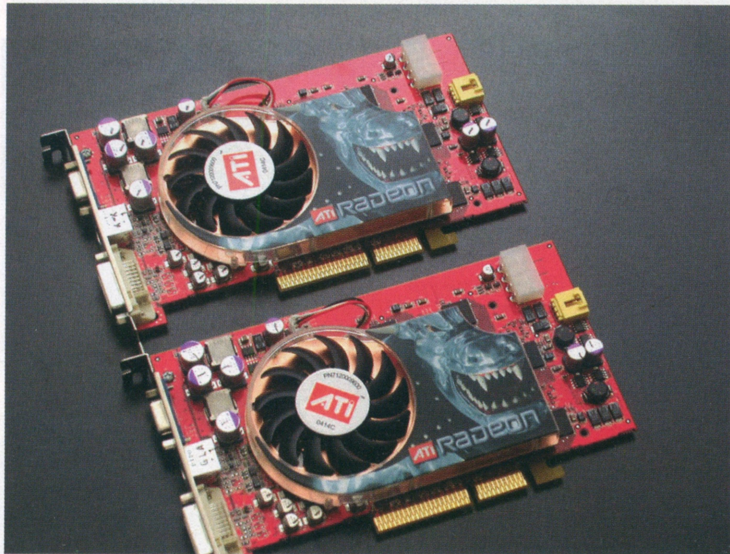
tobulintas anizotropinės filtracijos algoritmas, „High-Precision Dynamic-Range" technologija, užtikrinanti didelio dinaminio apšvietimo diapazono scenų sukūrimą, – visa tai verčia sukrusti bet kurį konkurentą. Nenuostabu, kad „GeForce 6800 ULTRA" lenkia visus analogiškus gaminius, ir jai prognozuojama šviesi ateitis. Naujosios plokštės savybės turėtų pakelti „nVidia" gerbėjų azartą ir suteikti kompanijai pranašumą prieš mirtinus priešininkus iš „ATI" stovyklos. Ir taip bus iki „ATI" R420 branduoliu suprojektuotos plokštės pasirodymo, o tada – vėl įnirtinga milžinų dvikova.

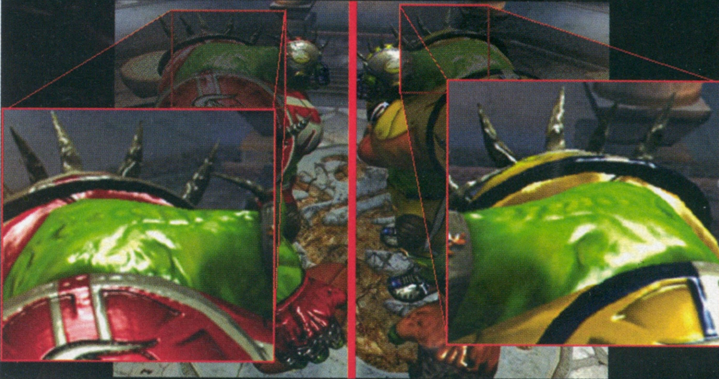
Tiems, kam „GeForce 6800 ULTRA" „neįkandama" dėl kainos, gamintojai paruošė paprastą (ne „ULTRA") variantą, kuris gerokai pigesnis. Savaime suprantama, savybės taip pat prastesnės: mažesnis dažnis, pikselinis konvejeris sumažintas iki 12, vienas maitinimo lizdas, atmintis – 128 Mb DDR-1 (įvairūs plokštės gamintojai galbūt įdės ir kitokio tipo atmintis).

O tiems, kuriems vis negana greičio ir kyla noras paeksperimentuoti, gera žinia – „GeForce 6800 ULTRA" turėtų „turbintis". Tarptautiniai „liaudies meistrai" iš originalių 400/1100 MHZ pasiekia 430/1150, o kai kurie ir 460/1200 MHZ.

Nors kol kas neatrodo, kad tokius dalykus vertėtų daryti.





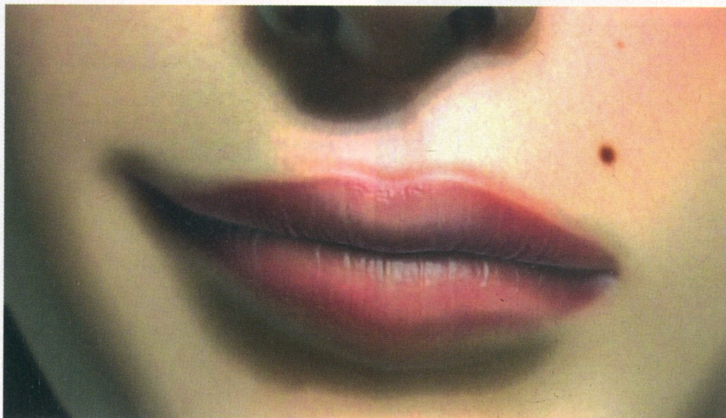


PAGRINDINĖS TECHNINĖS CHARAKTERISTIKOS:
MODELIS
Radeon X800 XT
Radeon X800 PRO
PROCESORIAUS DAŽNIS
520 MHZ
475 MGZ
KONVEJERIŲ SKAIČIUS
16
12
ATMINTIES TIPAS
GDDR3
GDDR3
ATMINTIES DYDIS
256 MB
256 MB
ATMINTIES DAŽNIS
1120 MHZ
900 MHZ
MAGISTRALĖS PLOTIS
256 bitai
256 bitai

ATI RADEON X800

Tik mėnesį „ATI" leido džiaugtis naujajai „GeForce 6800 ULTRA" ir karaliauti trimatės grafikos rinkoje savo pagrindinei konkurentei „NVIDIA". Atsakymas pasirodė neįtikėtinai greitai. Kova tęsiasi...

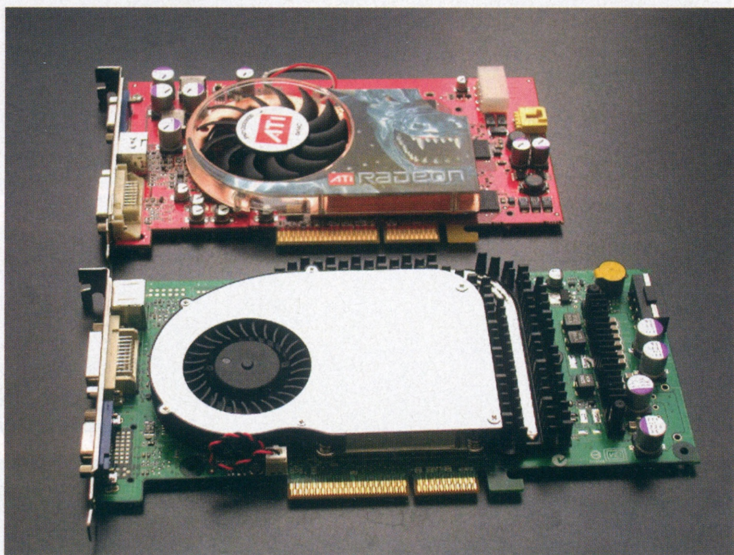
Pristatydama „Radeon X800", „ATI" pradeda naują grafikos plokščių seriją, kuri pagrįsta naujausiu procesoriumi „R420". Su santykinai mažu –160 milijonų– tranzistorių kiekiu „R420" pasirodė esąs daug mažesnis, nei „NVIDIA" „NV40". „ATI" nuėjo patikrintos architektūros „R3xx" tobulinimo kryptimi: daugiau pikselinių blokų, nedidelis atminties kontrolerio ir visiškas ekrano kompensacijos optimizavimas. Iš tikrųjų „R420" turi tik vieną visiškai naują savybę – žemėlapių suspaudimą. Nepaisant to, kad „čipas" nepasižymi revoliucingomis savybėmis, „ATI" ir toliau siekia kelti našumą. Kompanija skelbia, jog „X800 XT Platinum Edition" našumas du kartus viršija „Radeon 9800 XT" našumą ir net lenkia „GeForce 6800 ULTRA" (tai panašu į tiesą, nepaisant to, kad tas lenkimas vos įžiūrimas). „ATI" įsitikinusi, kad net „X800 PRO" variantas privers „NVIDIA" sunerimti, nes jis naudoja mažiau energijos ir nereikalauja įmantrios aušinimo sistemos. Naujajai plokštei reikalingas tik vienas maitinimo lizdas. „ATI" sugebėjo panaudoti tokį patį vieno sluoksnio radiatorių kaip ir „Radeon 9800 XT" plokštei, todėl gaminys išėjo gana kompaktiškas.



„ATI", priešingai nei „NVIDIA", „PRO" versijai nenaudojo kitokio grafinio procesoriaus,– tiesiog atjungė keturis pikselinius konvejerius. Įvairiausio plauko „turbintojams" tai nėra džiugi žinia, nes

tų keturių konvejerių neįmanoma suaktyvinti nei programiškai, nei įrašant kitą BIOS versiją.

Pripažintas naujas rekordas testuojant „Futuremark 3DmarkO3", kuris pasiekė 15 738 ženklus ir sumušė ankstesnį „ATI" rekordą (10 008). Testas pasiektas esant 1024x768 rezoliucijai su 32 bitų spalvų gyliu. Esant toms pačioms salygoms, „3Dmark2001" parodė 15 738 ženklus. Konkretūs pavyzdžiai: 1600x1200 ir 32 bitais spalvų bei 4x antialiasingu ir 8x anizotropiniu filtravimu UT2004 parodė 147 fps, o „Tomb Raider" – 76 fps.







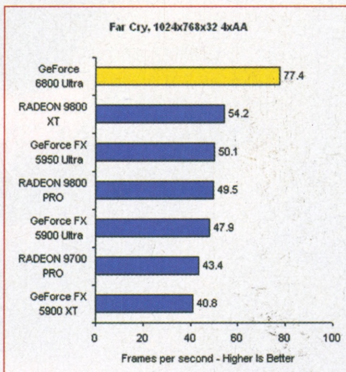


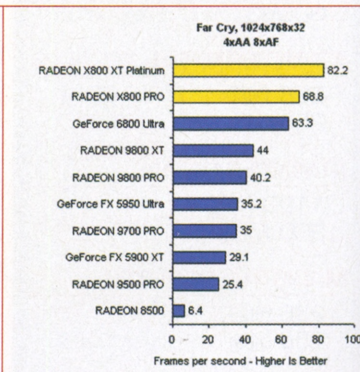


„Radeon X800 XT Platinum Edition" savininkams daugiau nereikės aukoti greičio tam, kad būtų pasiekta nepriekaištinga vaizdo kokybė", – pasakė Peter'is Edinger'is, „ATI" viceprezidentas Europai, Vidurio Rytams ir Afrikai.

Modeliai „X800 XT" ir „X800 PRO" skiriasi pikselinių konvejerių skaičiumi (atitinkamai 16 ir 12) bei atminties ir branduolio dažniu. Abiem naudotas 0.13 mikrometrų „low-k" gamybos procesas.

Taigi, kova tęsiasi. Nereikia galvoti, kad viena kažkuri plokštė visais atžvilgiais bus geresnė už kitą. Be abejo, skirtingais aspektais jos ir pasireikš skirtingai – idealaus produkto nėra. Todėl, kažin ar reiktų kreipti didelį dėmesį į internete „Valve" paskleistas kalbas, jog su „X800" „Half-Life2" sukasi 40% greičiau, nei su „GeForce 6800". Visų pirma – žaidimas dar nebaigtas... Antra – kodėl „Valve" turėtų reklamuoti „NVIDIA", jei savo žaidimą planuoja parduoti paketu su „X800"? Nenustebkite, jei išgirsite analogiškas kalbas tik su priešingomis rekomendacijomis apie „Doom3". Karas juk tebevyksta ;)





Trust FF380 Force Feedback Race Master



„FF380 Force Feedback Racemaster" yra naujausias „Trust" pasiūlymas vairų serijoje. Kompanija turi gan nemažą vairų leidimo istoriją, žaidėjams iki šiol pateikta apie penkiolika vairų, o šiuo metu Trust turi du vairus: NF340 Race Master ir mūsų testavimo objektą FF380.

Kaip ir sako pats pavadinimas, „FF380" palaiko „Force Feedback" (FFB) režimą, o tai paprastai kalbant reiškia vairo atsistatymą į pradinę padėtį, reagavimą į dangos paviršių žaidime, atsitrenkimus ir kitokį tikrovės simuliavimą. Tiesa, kaip



vairas veiks, priklauso daugiau nuo konkrečiame žaidime sukurtų FFB efektų ir to, kaip žaidimui pavyksta „susikalbėti" su vairu.

Pats „FF380" turi praktiškai visas reikalingas ir lenktynių žaidimuose naudojamas FFB funkcijas. Suinstaliavus vairą (tvarkyklės pateikiamos su vairu kompaktiniame diske) galima visiškai sureguliuoti ir patikrinti įvairius parametrus, jo vibravimo funkcijas. „Trust FF380" turi nemažai skirtingų vibravimo galimybių, paruoštų įvairiems kelio dangos efektams atkurti ir viskas derinimo metu veikė puikiai, tačiau problemų buvo su vairo atpažinimu žaidimuose.

Testuojant „Trust FF380" po ranka turėjome keturis lenktynių žaidimus: „Colin McRae Rally 04", „Live For Speed", „Need For Speed: Hot Pursuit 2" ir „Need For Speed: Underground". Deja, vairas normaliai norėjo veikti tik su dviem iš šių žaidimų. Ralyje nebuvo atpažintos vairo „Force Feedback" galimybės ir nors vairuoti McRae su vairu nepalyginamai smagiau nei maigyti klavišus, neturint FFB funkcijų netenkama pusės malonumo — juk ralis būtent ta vieta, kur vairas turėtų išnaudoti visas savo galimybes. Taip pat pilnai vairo neatpažino ir NFS: Hot Pursuit 2. Na, negalima sakyti, kad visiškai neatpažino, tiesiog žaidimas pranešė, kad: „jūsų FF380 vairas nėra atpažintas kaip specifinis vairas". Keista. Na, bet laimei viskas veikė gan padoriai, neatkuriami buvo tik susidūrimų efektai. Toliau žaidžiant „NFS: Underground" viskas buvo daugmaž taip pat, kelio dangos atpažinimas ir atitinkamas vairo reagavimas vyko puikiai, tačiau susidūrimo efektai nebuvo atkuriami. Na, o labiausiai nustebino „Live For Speed" žaidimas. Jei neteko girdėti, „Live For Speed" yra tik „online" platinamas lenktynių simuliatorius (informaciją ir demo galima rasti lfs.racesimcentral.com), kuriame visas dėmesys sutelktas į vairavimo fiziką ir tikroviškumą. Nors žaidimas ir neparodė, kad vairą atpažino specifiškai, viskas veikė kuo puikiausiai. Vairas reagavo į visas trasas nuo paprasto asfalto iki stambaus grunto kelio (vairas tiesiog šokinėjo aukštyn žemyn), susidūrimus su priešininkų automobiliais ir kitais kelio objektais. Čia stipriai buvo juntama ir FFB jėga, kurią mes specialiai vairo meniu užkėlėme iki 120%: vairas gan stipriai atsistatinėjo atgal ir vietomis prireikė gan rimtai pasistengti, kad suvaldytume automobilį. Smagu.

Kalbant bendrai, „Trust FF380 FFB" yra gan neblogas sprendimas neiekantiems „hi-end" ir žaidžiantiems naujus lenktynių žaidimus (kurie sugebėtų jį atpažinti). Be to, tai gan biudžetinis sprendimas — „FF380" kaina siekia du šimtus litų.









TECHNINIAI DUOMENYS:

VAIRAS SU FORCE FEEDBACK SISTEMA

PEDALAI SU AKSELERATORIAUS IR STABDŽIŲ FUNKCIJOMIS

USB JUNGTIS

250 LAIPSNIŲ LAISVO SUKIMO KAMPAS VAIRUI

6 FUNKCINIAI MYGTUKAI IR 2 PAVARŲ SVERTAI PO VAIRU

8 KRYPČIŲ RODYKLĖS ANT VAIRO

2 METRŲ LAIDAS

DYDIS (AUKŠTIS x PLOTIS x ILGIS):

vairo 280x315x260mm, pedalų 100x340x355mm

MINIMALŪS REIKALAVIMAI SISTEMAI:

CPU: 266 MHz
RAM: 32 MB
CD-ROM įtaisas
USB jungtis
DirectX 8.0 ar naujesnis.

ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO EUROPOJE DATOS

BIRŽELIS

04 BLITZKRIEG: BURNING HORIZON	STRATEGIJA
11 THIEF: DEADLY SHADOWS	TAKTIKA
18 ALIAS	VEIKSMO
18 BESIEGER	STRATEGIJA
18 FOREVER WORLDS	NUOTYKIŲ
18 SHREK 2	NUOTYKIŲ
18 THE SUFFERING	VEIKSMO
18 WARLORDS BATTLECRY III	STRATEGIJA
18 WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	SPORTAS
18 ASTERIX & OBELIX XXL	VEIKSMO
25 JOINT OPERATIONS	VEIKSMO
25 SHELLSHOCK: NAM '67	VEIKSMO
25 SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER	STRATEGIJA
25 GORKY ZERO: BEYOND HONOR	VEIKSMO

LIEPA

02 GROUND CONTROL 2: OPERATION EXODUS	STRATEGIJA
02 OUTFRONT	STRATEGIJA
09 CHAOS LEAGUE	STRATEGIJA
09 SPIDER-MAN 2	VEIKSMO
16 CREATURES: THE ALBIAN YEARS	STRATEGIJA
16 AURA: FATE OF THE AGES	NUOTYKIŲ
23 ARMY MEN: SARGE'S WAR	VEIKSMO



GNT TOP 10

1 THE SIMS DOUBLE DELUXE
2 DIABLO 2
3 DIABLO 2 LORD OF DESTRUCTION
4 CALL OF DUTY
5 THE SIMS MAKIN' MAGIC
6 WARCRAFT 3: REIGN OF CHAOS
7 JAMES BOND 007: NIGHTFIRE
8 STAR WARS JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY
9 STARCRAFT
10 HALF LIFE



ŽAIDIMŲ IŠLEIDIMO LIETUVOJE DATOS

BIRŽELIS

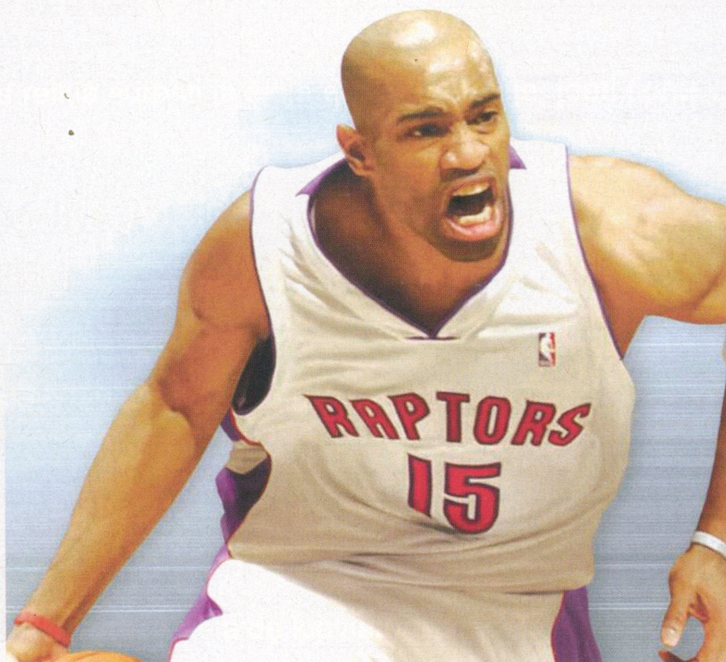
11 HARRY POTTER PRISONER OF AZKABAN
11 THE SIMS TRIPLE DELUXE
11 THIEF: DEADLY SHADOWS
18 BSJ BARBIE RAPUNZEL
18 SHREK 2
25 GROUND CONTROL 2
30 BLOWOUT
30 DRAKE

LIEPA

09 SPIDER-MAN THE MOVIE 2

TOP 10
Geriausiai parduodami žaidimai Europoje

1 HARRY POTTER - PRISONER OF AZKABAN
2 CHAMPIONSHIP MANAGER: SEASON 03/04
3 FAR CRY
4 THE SIMS
5 CSI: DARK MOTIVES
6 RISE OF NATIONS: THRONES AND PATRIOTS
7 PERIMETER
8 BATTLEFIELD VIETNAM
9 UNREAL TOURNAMENT 2004
10 THE SIMS: MAKIN' MAGIC



Skaitytojų TOP 15

NBA LIVE 2004
GRAN THEFT AUTO: VICE CITY
CALL OF DUTY
NEED FOR SPEED: UNDERGROUND
UNREAL TOURNAMENT 2004
ENTER THE MATRIX
LORDS OF THE RINGS: RETURN OF THE KING
EARTH'S SPECIAL FORCES (DBZ)
SYBERIA 2
DIABLO II
STAR WARS: KOTOR
BATTLEFIELD 1942: SECRET WEAPONS
TONY HAWKS PRO SKATER 3
AGE OF MYTHOLOGY
THE SIMPSONS HIT AND RUN

NEPAMIRŠKITE, KAD TIK JŪS ĮTAKOJATE ŠĮ TOPĄ! ĮRAŠYKITE 2 ŠIUO METU ŽAIDŽIAMIAUSIUS ŽAIDIMUS Į KUPONĄ IR SIŲSKITE MUMS!

PC KLUBO KUPONAS

Kuponą galima užpildyti ir atsiųsti į redakciją adresu:
UAB „Indiza", Draugystės g. 15, 51226 Kaunas-31, arba nunešti į artimiausią „Lietuvos spauda" kioską.

MANO KLAUSIMAS REDAKCIJAI:

MANO SKELBIMAS:

NORĖČIAU ŠIŲ KODŲ (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

NORĖČIAU PILNO ŠIO ŽAIDIMO PERĖJIMO (įrašykite TIK 1 žaidimo pavadinimą):

Klausimas į GAMEFAQ:
žaidimas:
Lygis/misija:
problema

ŠIUO METU ŽAIDŽIU(balsas skaitytojų TOP'ui):

TOBULO ŽAIDIMO IDĖJA KONKURSUI:

MANO VARDAS, PAVARDĖ, ADRESAS IR TELEFONAS (būtina parašyti):

AR NORĖTUMĖTE, KAD ŽURNALE SPAUSDINTUME ŽYMIŲ ŽMONIŲ NUOMONES APIE ŽAIDIMUS?

☐ TAIP

☐ NE

Mūsų „elektroniniai kontaktai":

Laiškai — pcmail@hakeris.lt
Skelbimai — pcskelbimai@hakeris.lt
Klausimai — pcfaq@hakeris.lt

Parduodu arba keičiu žaidimus. Turiu 150 įvairių žanrų žaidimų ir 100 filmų. Tel.: (676) 25008, Aleksėjus, Vilnius.

Parduodu „Max Payne" žaidimą. Tel.: (676) 94249, Julius, Vilnius.

Turiu daug žaidimų, filmų, programų, muzikos ir t.t. Tel.: (613) 85369, Igoris, Vilniaus r.

Perku „Syberia". Reikia dviejų CD eng. versijos. Tel.: (651) 11702, Andrius, Ukmergė.

Parduodu PC CD: „Hidden and Dangerous", „Call of Duty", „Battlefield 1942: The World War II Anthology", „Battlefield: Vietnam", „Medal of Honor: Allied Assault ir Spearhead", „Far Cry". Tel.: (675) 09303, Dovydas, Panevėžys.

Parduodu PC CD: „The Hulk", „Sonic DX", „Bad Boys II", „Tony Hawk's Pro Skater 4", „Teenage Mutant Ninja Turtles". Tel.: (616) 29943, Tomas, Šakių raj.

Pirkčiau „Fallout", „Fallout 2" anglikas versijas. Tel.: (441) 76229, Artūras, Šilutė.

Parduodu PC CD: „X Men II", „Operation Tiger Hunt", „E Raser", „Civilization III", „Hired Team Trial". Perku žaidimų plakatus. Tel.: (612) 75763, Mantas.

Parduodu PC CD, didelis naujausių žaidimų pasirinkimas. Tel.: (678) 09418, Vytautas,Vilnius.

Perku „Legacy of Kain". Tik vilniečiams. Tel.: (614) 55139, Gabrielius, Vilnius.

Perku KOTOR. Tel.: (5) 2422688, Eligijus, Vilnius.

Mainyčiau ir parduočiau žaidimus. Tel.: (674) 12284, Karolis, Utena.

Aplankykite http://revolution.mywap.o2.co.uk, http://forumai.mywap.o2.co.uk, http://onlinechat.mcsmmunity.biz. Į „chatą" pasikvieskite draugus!

Parduodu PC žaidimus, žaidimų kodus. Tel.: (315) 25843, Tomas, Alytus.


67
PC
KLUBAS


NAM